AMIGA

MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 9/99 *4. årgang* *16. sep.–21. okt.* *Vejl. udsalgspris kr. 29,95*

Amiga Advis fylder 3 år....!

Vi har set på:

TVPaint 3.59 • T-Zer0



LÆS OGSÅ OM:

Aminet 32/Set 8, Interview med Petro Tyschtschenko, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhoj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Leif Mortensen
Michael L. Andreasen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger

Leder

Denne gang er der igen sket en hel masse forskellige ting og ligesom sidste gang er flere af disse ting af højst uventet karakter.

Alt dette vil jeg komme lidt ind på, men først vil jeg byde alle læsere velkomne til dette nummer af Amiga Advis.

Jim Collas er ikke længere præsident for Amiga Inc. og det meddeltes enda meget pludseligt samtidigt med at han solgte sine aktier i Gateway2000.

At disse to ting må hænge sammen tror jeg ikke der kan været tvivl om. Spørgsmålet er så bare om hvordan.

Da der ikke er kommet nogen ordentlig forklaring på dette kan jeg naturligvis kun gisne om det.

På www.Amiga.dk betragtede man det umiddelbart efter at det var sket som et muligt tegn på at Amiga'en nu igen var efterladt som en synkende skude.

Sådan kan man da også se det, men eftersom Jim også solgte sine aktier i Gateway2000 er der nok nærmere tale om at man har villet have ham helt ud af firmaet Gateway2000.

Og hvorfor så det?

Ja hvorfor nu egentlig det? Er han blevet for egenrådig overfor Gateway2000's andre planer? Har han snakket for meget og bragt "the revolution" i fare? Er det samarbejdspartnerne der fortsat gerne vil være mere forsigtige end hvad han udviste? Har nogen andre i Gateway2000 fået øjnene op for Amiga NG's muligheder og nu vil de selv til fadet? Find selv på andet.

Vi ved det ikke, men forhåbentligt er vi meget klogere på dette i næste nummer af Amiga Advis, men et lille interview med Petro er det da blevet til, men læs mere om det inde i bladet.

Eftersom du nu sidder og læser lederen vil du måske undre dig over at lederen denne gang er at finde på side 2 hvor der normalt plejede at være en annonce.

Ja, desværre har Betafon valgt at holde op som annoncør i Amiga Advis hvilket jo står dem frit for ligesom for alle andre.

Men det har naturligvis en vis betydning for Amiga Advis. Alt dette har jeg skrevet mere om i vores fødselsdagsartikel, hvilket har været kraftigt medvirkende til at der er gået nogle sider på det, men det er nødvendigt for at kunne komme videre i teksten.

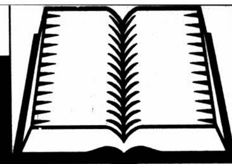
Til sidst vil jeg gerne benytte lejligheden til at efterlyse et par skribenter da vi efterhånden godt kunne bruge et par flere sådanne.

Opgaven som disse skal udfylde er at anmelde software og hardware, men dette har jeg ligeledes skrevet mere om i vores fødselsdagsartikel.

Til sidst vil jeg slutte af med at sige fortsat god læsning.

Jan

Indhold



AKTUELT

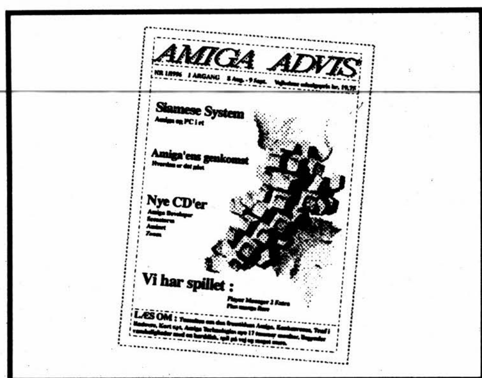
ANMELDELSER

KURSER

SPIL

ANDET

ANNONCER



AMIGA ADVIS

Siamese System

Amiga'ens genkomst

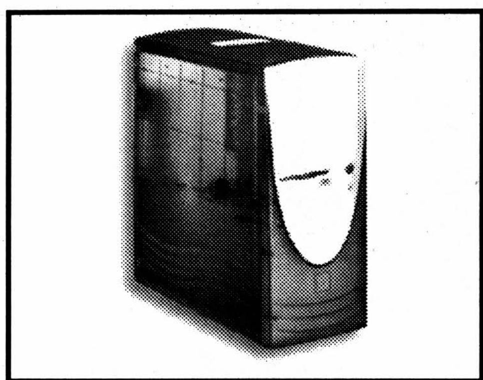
Nye CD'er

Vi har spillet :

Læs om :

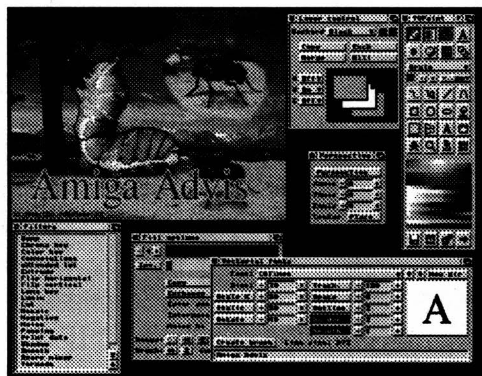
11

Sådan så det allerførste nummer af Amiga Advis ud. Det udkom for (lidt over) tre år siden og det fejrer vi!



10

Pludseligt er et nyt firma, IWin, dukket op og vil lave en ny serie Classic Amiga'er. Men hvor meget har dette nu på sig?



16

Det geniale tegne- og andet-program er pludseligt blevet gratis. Vi har allerede været der...



28

T-Zer0 – skydespillet over alle skydespil... Morten Skov har været i krig igen!

Amiga Advis

Steve Zoneff og AmigaOS 3.5

■ Steve Zoneff fik af Jürgen Haage fra Haage & Partner en cd-rom med Amiga Workbench/Intuition v3.5 i en betaversion på et show i Canberra den 21. august 1999.

Han var skuffet over ikke at få Jim Collas at se, men fik i stedet signeret cd'en af Petro Tyschtschenko. Og hans entusiasme og overbevisning var Steve meget imponeret af.

Nå, men cd'en var kun en betaversion og manglede derfor en mængde faciliteter. Men één ting der måske kan være af interesse var at workbench.library samt icon.library skal fjernes fra kickstarten og erstattes af nye diskbaserede biblioteker før den endelige installation kan finde sted. Med andre ord skal maskinen genstartes efter fjernelsen af disse biblioteker fra kernen.

Jeg har ikke overblik over hvor meget disse biblioteker fylder, men måske AmigaOS-kernen kan være i den nye flashROM på acceleratorkortene fra phase5.

Nå, men der er alligevel nogle bemærkelsesværdige ændringer i selve følingen. Der er realtids-flytning af ikoner, bløde og synlige bevægelser.

Der er nye genvejskombinationer der gør det hele meget nemmere. Men beta-cd'en rummer ikke megen dokumentation så derfor regner Steve med at der er mange flere godbider.



Oprydning af Workbench-skærmen kan nu foregå efter søjle, navn, dato, type samt størrelse. Og så kan vinduerne automatisk tilpasses den nye opstilling af ikonerne.

Der er rullegardinmenuer tilknyttet fildialog-boksene der popper frem midt på skærmen.

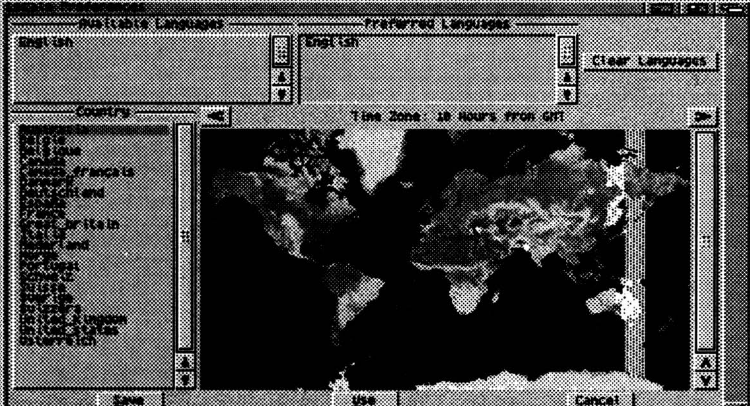
Tre ikonsystemer er direkte kompatible med Workbenc:

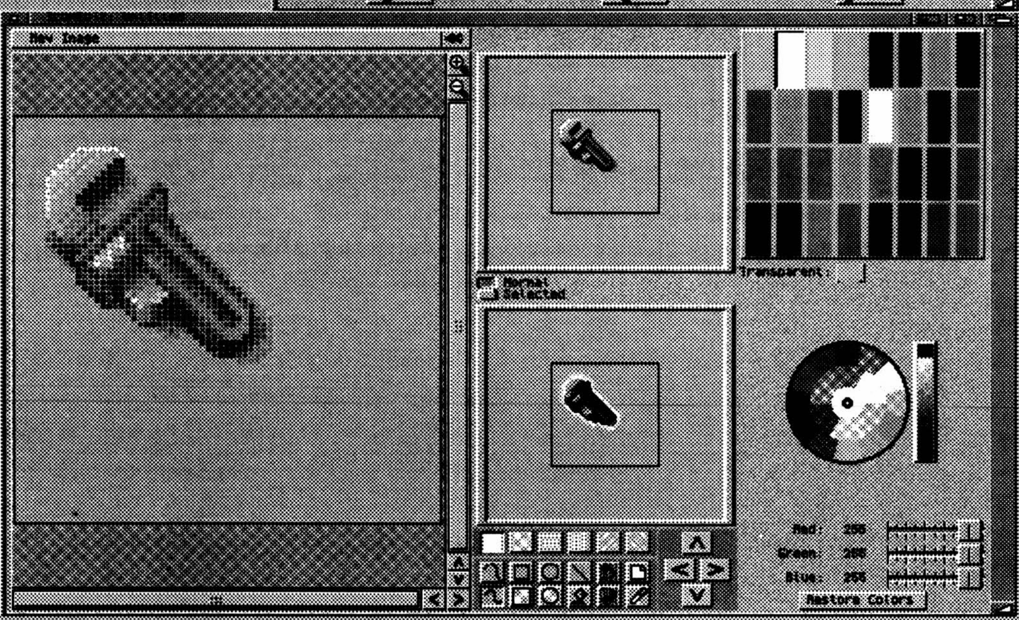
- Det nye OS3.5-system
- NewIcon System
- Den gamle traditionelle Workbench.

Der er fremstillet en ny udgave af IconEdit der svarer til successiv editering af disse ikontyper.

Preferences og Locale har hver især fået ansigtsløft og forbedringer.

Steve har kun rodet med cd'en godt en uge, da han skrev, men der er flere ting han har nævnt som vi ikke finder plads til her. ☐







Amiga Advis

iBrowse 2

■ HiSoft Systems har nu frigivet iBrowse 2 til nedhentning via FTP.

Fra tredie september har det været muligt at hente den JAVA-script-understøttende browser i en såkaldt 30 dages "på prøve"-version.

For at verificere gyldigheden af dens anvendelse og for at åbne alle muligheder i programmet er det nødvendigt med en keyfile.

En fuld version koster $34,95 US. Ved opgivelse af serienummer på ens version af iBrowse 1.x koster en keyfile $12,95 US. iBrowse 2 med Net&Web 2 koster $39,95 US.

Man kan bestille hele pakken med disketter og dokumentation i modsætning til at modtage nøglen pr. E-Mail, men forsendelsesomkostningerne har vi ikke set noget til Men mon ikke en påregning af $5,- US ca. er sandsynligt?

www.hisoft.co.uk ☐



Amiga Advis

phase5 acceleratorkort, igen

■ phase5 har nu meddelt at Motorola har frigivet G4-chip'en (XPC7400) og derfor har phase5 ændret deres produktlinie.

Alle Blizzard- og Cyberstorm-kort vil nu være forsynede med CPU'er af typen G4. Forudbestillinger af G3/400 MHz-kort vil automatisk blive konverterede til G4-kort, mens forudbestillinger på G3/300 MHz-kort må forventes at blive fulgt op af en E-post eller et brev angående en merpris i forhold til det oprindeligt bestilte produkt.

Desværre er deadline for forudbestillinger fastsat til før udkommendet af dette nummer af AA, nemlig d. 15. september ''99, men med en forklaring af forholdene omkring forsinkelsen af ordren, skulle det nok være muligt at få sin forudbestilling til at tælle i det betingede minimumsantal før produktion samt indgåen i rabatordningen.

Der er på kortet 512 KB flashROM til brug for operativsystemets kerne.

QNX Neutrino OS vil følge med samt en MC680x0-emulator.

Kernen for f.eks. WarpUP, Linux/PPC og QNX kan lægges i flashROM'en sammen med en bootmenu hvorfra der kan vælges operativsystem. Amiga OS 3.x vil understøttes fuldt ud under AmigaOS Legacy Support. Derudover er specifikationerne de samme som tidligere beskrevet her i bladet, hvorfor vi venligst vil henvise til disse artikler og Kort Nyt i de pågældende numre.

Forudbestillingsprisen er:

EURO 679,- (indenfor Europa) og $749,- US (udenfor Europa)

www.phase5.de ☐

Amiga Advis

Amiga Advisory Council, AAC

■ Det er blevet bekendtgjort at der den 6. august 1999 er dannet en organisation ved navn AAC på foranledning af præsidenten for Amiga Inc.

På foreløbigt to afholdte møder, henholdsvis i London og i Sacramento var der flere end tyve til stede af de udvalgte medlemmer der ialt udgør tredive.

Disse har skrevet under på at når noget af deres information om planer og specifikationer fra Amiga Inc. er påført et hemmeligt-stempel, så er det hemmeligt.

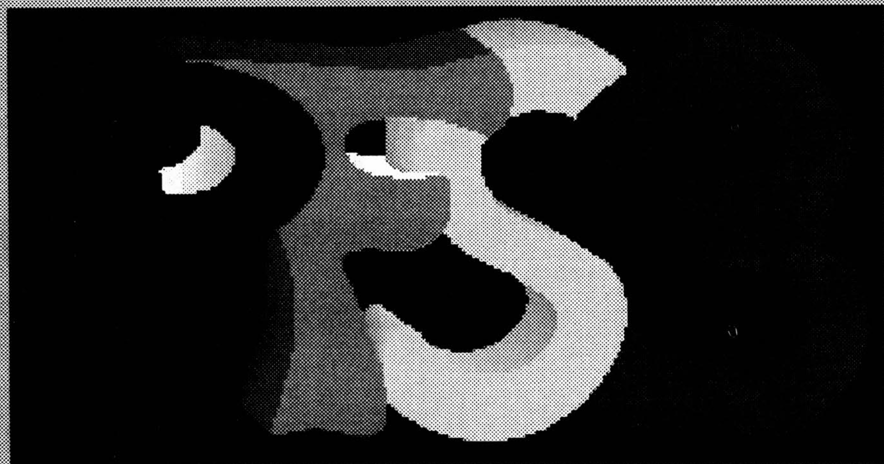
Til gengæld er de pålagt opgaver som en slags presseatachéer med hvert deres emneområde hvorom de skal informere offentlighed og forsyne nærmere samarbejdspartnere med nødvendig information.

Derudover repræsenterer de mange forskellige sprogområder, heriblandt dansk, således at de kan læse kommunikationen om Amiga og kommunikere med blad- og programmeludgivere i deres respektive hjemlande.

På denne måde ønsker Amiga Inc. at holde sig underrettet om de fleste brugeres ønsker og forventninger, således at beslutningsprocesserne bliver hjulpet på vej og vejledt, forhåbentligt, i retning af at træffe de rette afgørelser. ☐

Amiga Advis

Professional File System version 3



■ PFS3 er nu tilgængeligt på cd-rom. Stefan Ossowski/Schatzruhe er distributør af systemet.

I Amiga Advis nr.1 1999 havde vi en anmeldelse af dette formidable programs forgænger, PFS2.

Programmøren, Michel Pelt lover ikke synderlige forbedringer fra foregående version eller anderledes installation. Men vi kan medgive at der alligevel er fundet adskillige lus der nu er aflivede. Desuden er .deldir-funktionen med genskabelse af slettede filer udvidet fra et rumindhold på 30 filer til et indhold på 992 filer. Det er dog noget.

Og så er der et diskreparationsværktøj inkluderet, et specielt formateringsprogram samt et harddisk-installationsværktøj for nem installation.

Der skulle være gjort forbedringer for vedholdende høje ydelser ved lang tids brug (Anders Drejer havde problemer med at få gamle defragmenterings- og raparationsværktøjer til at virke) og dernæst er filsystemet gjort kompatibelt med Ami-FileSafe.

Anders Drejer var lige ved at give PFS2 karakteren 13, men undlod på grund af at muligheden for forbedringer forelå. Det må siges at have været et korrekt skridt.

Prisen er 119,- DM eller 79,- DM ved opgradering fra version PFS2. Kast et blik eller bestil på:

Stefan Ossowski's Schatzruhe Gesellschaft für Software, GmbH
Veronikastraße 33
45131 Essen
Deutschland
Tlf.: ***+49 201 78 87 78***
FAX.: ***+49 201 79 84 47***
E-post: ***stefano@tchest.e.eunet.de***
URL: ***www.schatzruhe.de*** □

Amiga Advis

Computer City, Rotterdam

■ Firmaet Computer City vil have deres navn slået fast fordi de allerede i 1997 blev Amiga-distributøren i Holland, Belgien og Luxemburg. De har en aftale med Amiga Int. om at aftage nogle af de A4000-stumper der er samlet sammen forskellige steder fra i verden.

Deres pris- og konfigurationsforslag er så mangfoldige at vi ikke vil bevæge os ind på dette. Men hvis man er interesseret i en splinterny A4000 med SCSI-divice indbygget foruden IDE, så kan man kontakte firmaet for nærmere oplysninger.

Men vi kan da oplyse at kabinettet er et ELBOX Ebox Tower eller Power Tower eller Winner Tower, ja, kært barn har mange navne.

www.compcity.nl eller også, ***info@compcity.nl*** □





Amiga Advis

Må vi præsentere: Imagine v5.16

■ Martin McKensie fra CADTech har gjort en ny version af Imagine til glæde for de læsere der følger vores kursus og for at opildne de der endnu ikke er på at kréere 3D-objekter m.m.

Programmet er forbedret med bl.a.:

• PopUp funktion for højre musetast

• Ny understøttelse for dobbeltklik på en objekttype i et primitivobjektvindue samt på en renderingsstørrelsetype i et sub-projekt/renderingsvindue

• Detail- og Stage-editorer er omarbejdede så de ligner en føling som i programmet for Windows mere

• Desuden gør den nye version brug af custom-datatypes for PPC ligesom mange andre forbedringer er tilføjne.

Tag et kig på adressen: ***www.cadtech.demon.co.uk*** for at få udførlige oplysninger og kontakt ellers Martin McKensie på ***marty@cadtech.demon.co.uk*** □

Amiga Advis

Audio Evolution

■ Hollænderen Davy Wentzler meddeler at hans prototypeprogram nu er parat til salg og han har nu indgået en distributionsaftale med Rotterdam-firmaet, Computer City.

Programmet er for redaktionen helt nyt.

Det kan:

• styre max. 30 kanaler, afhængigt af bl.a. isenkram indspille i fuld duplex

• mixerpult med styrke-, panorerings-, dæmpnings-, solo-, tre PPM-niveau kontroller, tre realtids-effekter samt fire undergruppedefinitioner pr. kanal

• komplet mixerautomation editeret fra tidsskemaet eller med tidskoder

• fire undergrupper med undergruppe automation

• realtidseffekter der ved manipulation under afviklingen virker næsten øjeblikkeligt samt tænd-/slukfunktioner for kanaler, effekter osv. Stopklods for CPU-overforbrug så ikke programmet hænger midt i det hele ved afspilning

• hurtig forudberegnet grafik så der kan zoomes øjeblikkeligt

• afmærkningsmekanisme til nem og hurtig indsætning og fjernelse af lokaliseringsmærker og tidsmærker fra toppen af vinduet med tidsliniemenuen

• samplingseditering direkte til disk så der ikke bliver hukommelsesproblemer

• diskbaserede effekter som: forsinkelse, vedholden, støjporte (filtre?), chorus, begrænser, forstærker, ringmodulation, basfilter, diskantfilter, parameterbaseret equalizer samt FIR filter

• MIDI-indsatssynkronisering for eksternt udstyr samt for brug med Bars & Pipes og CAMD

• VU-meter for kontrol af indspilningsstyrke, før og under indspilning

• indspiller til til AIFF-stereo via AHI HiFi modi

• OnLine hjælpefunktion

For yderligere oplysninger, se på: ***www.wentzler.limit.nl*** eller ***www.compcity.nl*** eller også, kontakt: ***wentzler@limit.nl*** eller ***info@compcity.nl*** □

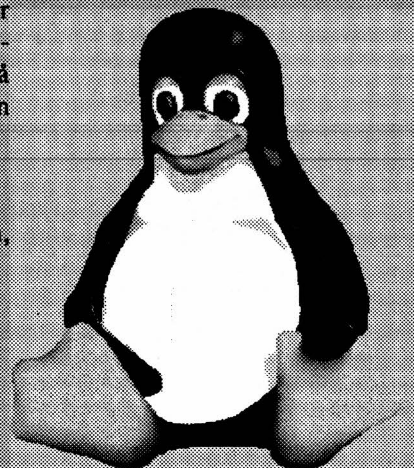
Amiga Advis

Linux — M 68 K, en klub?

■ Vi er kommet under vejrs med at der skulle findes en hjemmeside under konstruktion angående brug af Linux på Motorola MC680x0-processorer samt en IRC-kanal.

Hvis du er interesseret, så søg: ***irc.dalnet.com, kanal #linux-m68k***

Den ansvarlige er David Ellison, kanal-SOP. □



Omrokering i ledelsen af Amiga Inc.

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Det kom som en bombe og bredte sig som en løbeild på nettet at Jim Collas og Bill McEwan skulle forlade Amiga Inc. den første september.

Jim Collas, præsidenten for foretagendet siden januar 1999 fik kun godt syv måneder på posten. Han kom fra Gateway2000 hvor han i syv år havde været som senior-vicepræsident for globale forretninger.

Det forlyder at han har solgt sine 118 tusind aktier i Gateway2000, så der er åbenbart meget på spil for ham.

Grunden til ophøret af hans engagement angiver Gateway2000 til at han nu vil forfølge sine egne mål eller private interesser.

Tom Schmidt afløser ham. Tom Schmidt kom til Amiga Inc. sidste år og overtog i april en stilling som vicepræsident hos Amiga Inc. Han kom fra en overordnet chefstilling hos Allied-Signal, en producent af bl.a. luftfartstilbehør. Han er nu forfremmet til at efterfølge Jim Collas.

Bill McEwen der er blevet kaldt oraklet for brugerne af den klassiske Amiga og støtten for bagudkompatibiliteten af Amiga's nye tiltag, er også blevet gået. Angiveligt fordi han kommunikerede for meget i nyhedsgrupper og på nettet iøvrigt. Han var bl.a. med til at holde entusiasmen hos fans af Amiga igang gennem ventetiden på de nye tiltag hos Gateway og Amiga og meddelte om disse foretagenders forskellige tiltag.

En kommentator ser en sammenhæng med afskedigelsen af Fleecy Moss sidste år der angiveligt også skulle have været for "familiær" med brugerne på nettet.

Ikke uoverensstemmende med dette forekommer det naturligt at en mand der tidligere har været i forskellige stillinger som strategisk markedsplanlægger, nemlig Tom Schmidt bliver frontfigur. En ikke særligt meddelsom herre, men med forstand på hvordan varer bringes til veje og kampagnefremstød lægges til rette med det størst mulige salgsboom og den største overraskelse til følge.

Efter hvad redaktionen erfarer skulle Jim Collas allerede tre uger inde i august have erfaret at Amiga Inc. ønskede at lægge en dæmper på kommunikationen udadtil af hensyn til den for tidligt vakte interesse hos konkurrenterne.

Denne interesse har Amiga Advis jo så muligvis medvirket til at vække. Vi kender ikke alle læsere.

På daværende tidspunkt er det indlysende at Jim Collas overhovedet ikke vidste hvor det bar hen, for han fremhævede evnerne som forretningsstrateg hos Tom Schmidt i høje vendinger. □

Jim Collas' planer om alskens devices

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Der er forlydender fremme om at det skulle være planer fra Jim Collas's side om at fremstille konstruktionsplaner der så skulle udleciteres efter at Amiga Inc. havde demonstreret prototyper der har været udslagsgivende for fyringen. Der har i disse planer ikke været plads til Amiga'ens image blandt entusiaster, men kun dens logo. Hvorvidt det har forholdt sig sådan eller ej er kun gisninger, men som det fremgik af sidste nummer af Amiga Advis, var der faktisk mange planer på beddingen om at fremstille specialdevices af mange forskellige slags.

Amiga er bl.a. på det sidste blevet afsløret som havende optaget 17 nye patenter på forskellige videorelaterede devices og programmelorienterede funktioner.

Grunden til at nogen overhovedet er begyndt at efterforske i hvor mange jern Amiga Inc. har i ilden er uden tvivl at der rent faktisk har været spændende udtalelser fra bl.a. Jim Collas's side. Var appetitten på nyheder ikke vakt, ville meget omkring planerne nok have været overset i mængderne af informationer der trods alt er tilgængelige på nettet, men hvor man skal lægge to og to sammen.

Gateway's køb

Gateway2000 købte for et par år siden rettighederne til brugen af Amiga-logoet med samt 47 patenter på multimedie-befordrende påfund for ca. 13 millioner dollars.

Blandt disse patenter dækkedes også det fulde design af de klassiske Amiga'ers arkitektur. Men det har vist sig at forskellige løsninger af de problemer Amiga'en er designet til at løse kan løses på andre måder. Og alligevel ved hjælp af det samme programmel.

Dette har nok været en medvirkende årsag til Jim Collas er hørt udtale at Amiga ikke er bundet af f.eks. en bestemt CPU eller specielle hardwaremæssige kontrakter. Fremstillere af forskellige specifikke devices skulle af dem selv få lyst til at løse opgaver "The Amiga'n Way" og lave licenskontrakter med Amiga Inc. om at bruge deres design.

At lægge an på sådanne forhåbninger til tredieparter vil sikkert være en lidt risikabel affære for Gateway for efter vores vidende er de to firmaer ikke adskilte i en grad så ikke økonomiske forpligtelser hos det ene selskab kan

malke det andet for værdier. Og ihvertfald kan de penge Gateway har stoppet i Amiga nemt tabes. De investeringer der er gjort i Amiga skulle gerne, for Gateway, give et overskud i Amiga Inc.

Og ligefrem at lække oplysninger til konkurrenterne om hvor meget man mangler i at få realiseret sine planer kan jo gøre at konkurrenterne ad deres egne veje søger at løse problemerne på deres måde, hurtigere. Det er en risiko. Den skal der tages vel i agt for.

Petro Tyschtschenko

Petro Tyschtschenko har meldt afbud til den årlige messe i Finland med Amiga på tapetet. Dette er den finske brugergruppe der forestår disse arrangementer meget kede af for de er efterhånden blevet forvænte med at Petro Tyschtschenko er til stede. Men han er i ledelsesrokeringernes medfør indenfor Amiga Inc. kaldt til møde i USA og dette er nok noget vigtigere end at komme til messe i Helsinki i den første week-end i september.

Vores medarbejder Morten Skov har i anledning af ledelsesomvæltningerne interviewet Petro Tyschtschenko om hans stilling indenfor koncernen. □

Petro tager til USA

■ *Af Morten Skov*

Efter forvirringen omkring Amiga's situation nu hvor Jim Collas ikke længere er præsident, men derimod Tom Schmidt – et ubeskrevet blad – har Amiga Advis taget telefonisk kontakt til Petro Tyschtschenko for at høre hvad der egentligt foregår. Herunder følger en afskrift af samtalen.

PT: Amiga International.

AA: Goddag, det er Morten Skov fra det danske Amiga-blad.

PT: Ah... Goddag Morten! Hvordan har I det?

AA: Fint, tak. Men jeg ville høre om jeg måtte forstyrre dig med et par spørgsmål?

PT: Ja, selvfølgelig.

AA: Er det rigtigt at du skal til USA i weekenden?

PT: Ja, det er rigtigt nok.

AA: Må jeg spørge, hvad skal du derovre?

PT: Jeg er blevet inviteret af vores afdeling der...

AA: Hvilke emner skal der tales om?

PT: Fremtiden, og så håber jeg at jeg kan få en forklaring på hvad der foregår...

AA: Har du nogen forklaring på hvorfor Jim Collas har trukket sig?

PT: Nej, og jeg er ligeså overrasket som dig! Jeg hørte det gennem internettet... jeg ved ikke hvad der skete, men jeg er meget skuffet... Jeg følte at Jim var den rigtige til Jobbet.

AA: Collas har solgt sine aktier i Gateway...

PT: Det kan jeg forstå, men dette har jo intet med Amiga at gøre; mange Gateway-medarbejdere får aktier hvert år. Jim har været der i seks år så han har naturligvis mange aktier... selvfølgelig har han tjent mange penge... men det kunne han også have gjort hos Amiga.

AA: Bill McEwan er heller ikke længere hos Amiga. Hvad er din holdning til dette? Det var mit indtryk at McEwan skulle stå for det nye AAC?

PT: Jeg ved ikke hvorfor Bill ikke længere er hos os. Det håber jeg at amerikanerne kan fortælle mig.

AA: Den nye mand, Tom Schmidt. Hvorledes vurderer du ham?

PT: Hmm... han er en mand der normalt arbejder med økonomi og vores budget. Jeg må tilstå, at jeg ikke er i stand til at give dig en vurdering før næste uge.

AA: Schmidt har tidligere stået i spidsen for andre virksomheder, men Amiga er jo ikke et hvilket som helst firma.

PT: Det skal jeg nok gøre dem klart hvis de ikke ved det allerede!

AA: Hvilken indflydelse på Amiga's fremtid tror du at dette vil have?

PT: Så vidt jeg har forstået fortsætter vi som før...

AA: Også med MCC?

PT: Ja...

AA: Nu kunne man fristes til at spørge: Regner du selv med at være ansat i næste uge?

PT: JA! Mig er der ingen der rør, jeg er kaptajnen her!

AA: Det ved jeg, men det var Jim vel også?

PT: Det var han, men jeg kan virkeligt ikke fortælle meget mere før i næste uge...

AA: Her til sidst; kan du forstå at folk kan blive nervøse når Amiga først meddeler at de ikke længere vil kommunikere med omverdenen – i hvert fald i de næste par måneder – og dernæst forsvinder McEwan og Collas?

PT: Selvfølgelig kan jeg det! Og det hele er kommet meget pludseligt! Men du må fortælle folk at de ikke må gå i panik. Nu får vi snakket om tingene i USA og så får vi dem under kontrol med det samme!

AA: Tror du at vi snart vil høre noget nyt fra Amiga?

PT: Jeg regner med at komme ud med noget i løbet af næste uge (uge 36 – morten).

AA: Okay... så tror jeg at jeg har lidt som jeg kan bruge inden deadline...

PT: Er det okay? For så må du have en god weekend...

AA: Og du må have en god tur til USA...

Dette var ordene. Det er selvfølgelig meget svært at lægge følelser i en tekst, men Petro lød virkeligt overrasket over at Jim havde forladt Amiga, men til gengæld svarede han hurtigt og skarpt på spørgsmålet om hvorvidt han regnede med selv at måtte gå. Jeg spurgte ham også om han troede at Jim's afgang havde noget at gøre med Gateway, men det ville han ikke citeres for. Men alt tyder på at udviklingen går videre, men måske er vi alle meget klogere når du læser dette... □

IWin
— ny 'virtuel' ikke-Amiga-Amiga

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

På CUGUG's (Champaign-Urbana Computer Group) hjemmeside bemærkede redaktionen omkring d. 16. august at der var kommet en link til en organisation der kaldte sig IWin, lokaliseret i Delaware.
Denne opdagelse har ført mange finurlige opdagelser med sig i den forløbne tid.

Hvad er IWin?

Efter at have surfet rundt på interne links fra IWin's hjemmeside er det gået op for mig at det er en virtuel organisation med virtuelt universitet, virtuel fjernundervisningsafdeling, virtuelle eksaminer samt virtuelle bygninger.

På det sidste har vi modtaget side op og side ned med virtuelle specifikationer på virtuelt isenkram.

Den virtuelle køreplan for det virtuelle firma siger at udviklingen af de virtuelle modeller af deres virtuelle maskiner vil blive påbegyndt den 6. september 1999 og at modellerne er parate til salg omkring den 20. eller den 25. september, også i 1999.

At det er modeller bestående af cifre og bogstaver i E-Mails kan vist ingen være i tvivl om.

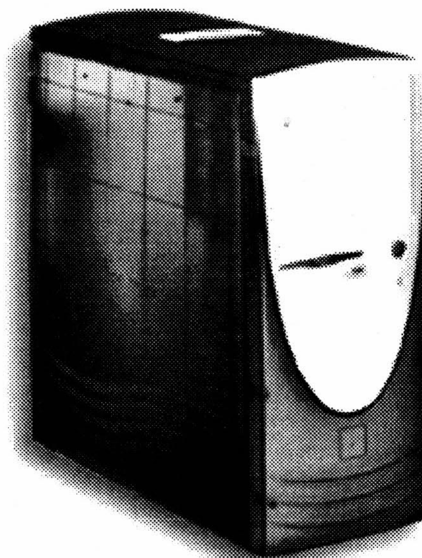
Det virtuelle firma har udbredt sig om at de ville frembringe Amiga'er der ikke rummede noget Amiga, men bære navnet Commodore.

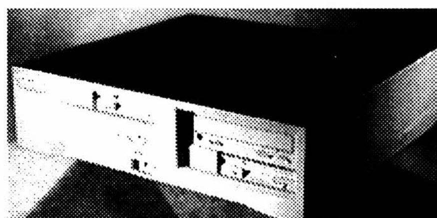
I den anledning blev Jim Collas spurgt den 19. august om hvordan han forholdt sig til IWin og erklæringen om at de ville lave 'virtuelle' ikke-Amiga-Amiga'er.

Han sagde at han kun lige havde snuset og nødtørftigt skimmet hjemmesiden og på det grundlag ville han ikke udtale sig. Han ville først om nogle dage-/en uge efter at have snakket med de ansvarlige eller med repræsentanten Mark Steinbach, hjemmehørende i Østrig, udtale sig.

På baggrund af hvad Mark Steinbach har stået model til at offentliggøre mener jeg ikke der er grundlag for at tale med ham.

Jim Collas har da heller ikke givet lyd fra sig.





Det virtuelle udseende af de virtuelle maskiner...

En fiktion

Den 14. juni 1999 blev en gruppe datamatiker- eller ingeniørstuderende færdige med deres projektopgave og blev eksaminerede i den.

Blandt andre i denne gruppe var Mark Steinbach og han, med samt måske nogle andre, blev så fascinerede af det taknemmelige papir de havde arbejdet med op til eksamen at han (sammen med nogle andre) i sommerferien begyndte at designe nogle websider med projektopgavens indhold m.m.

Dette fritidsprojekt skulle være færdigt til efterårets studiestart på næste semester, så disse unge fløse bogstaveligt kunne "tage røven" på deres studiekammerater.

Men det har siden grebet om sig i en grad de ikke havde kunnet forestille dem.

Og Mark Steinbach synes at det hele har været så sjovt, spændende og fascinerende at han har besluttet i sin fritid at køre løbet til ende og få så meget fornøjelse ud af det hele som muligt, indtil da.

Dette var så et virtuelt hændelsesforløb.

Et alternativ?

Jim Collas har som sagt intet meddelt om sine kontakter til IWin og har iøvrigt i mellemtiden forladt Amiga Int. og Inc.

Kan det tænkes at der er et vist hold i forestillingen om IWin og at der bag står et stort pengestærkt foretagende der har forsøgt at kapre Jim Collas i kraft af hans viden, indsigt og erfaringer?

Altså en slags headhunting hvor der ingen decideret direkte kontakt har været mellem det jagtende foretagende og den jagede person.?

Vores gætterier kan være mangfoldige, men det der har været offentliggjort omkring IWin har ihvertfald været et flop der har fået sat sindene i gang.

Jeg tror faktisk at det er en dansker der har lavet det hele og han vil ikke være sit navn, Ejvin, bekendt. □

Amiga Advis fylder 3 år — og to numre...

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Med dette her nummer af Amiga Advis er vi nu udkommet med ialt 38 numre uden afbrydelser, hvilket svarer til 3 år og to måneder. Da vi ikke rigtigt er kommet med nogen form for artikel omkring dette endnu gør vi det hermed, da der jo ikke rigtigt er nogen fødselsdag uden en fødselsdags-artikel.

Der var engang...

Og det er nemlig rigtigt, for der var nemlig engang hvor Amiga'en var på toppen og alt var fryd og gammen. Det var dengang hvor Amiga havde flere forskellige magasin-udgivelser til sin rådighed.

Disse magasin-udgivelser levede sjældent mere end et lille års tid på nær én undtagelse, så set i dette lys er det jo ganske flot at vi nu kan udkomme med vores 38'te nummer.

Men for at komme tilbage til "Der var engang..." så var jeg en ivrig Amiga-bladlæser, og da det sidste danske Amiga-blad lukkede besluttede jeg mig for at dette ikke kunne passe.

Dette udløste den tvangstanke at når ingen andre ville lave et landsdækkende Amiga-blad så måtte jeg jo selv.

Dette er så gået slag i slag hvor Amiga Advis i løbet af sine første 6–7 måneder fandt sin grundlæggende form, både hvad angår layout, medarbejderskare o.l.

Oprindeligt havde jeg høje ideer og ønsker om hvad vi kunne nå med Amiga Advis – disse har senere hen vist sig at være uopnåelige under de vilkår der har vist sig for os.

F.eks. er farver og en bedre trykningskvalitet blot nogle af disse ønsker som ikke rigtigt virkede særligt opnåelige, med mindre der er nogle af jer der har en onkel fra Amerika der godt kunne tænke sig at forære os det.

En anden ting vi også slog på tromme for var at man rundt omkring skulle markere at Amiga'en stadigvæk eksisterede overfor div. firma'er, medier o.l., f.eks. Amiga-spilanmeldelser i troldspejlet m.m.

Dette er efterhånden gået lidt i sig selv hvilket bl.a. skyldes at det ikke rigtigt giver nogen mening at promovere noget der ikke bliver lavet mere.

Med dette mener jeg at det ikke nytter at give en masse folk lyst til at købe Amiga'er når der rent faktisk ikke er nogen Amiga'er at købe.

For at købe en standard A1200 kan efter min mening ikke udgøre noget reelt valg da den skal have HD, den skal have cd-rom-drev, den skal have en hurtigere CPU, den skal sættes i et tower, der skal et grafikkort i m.m. og sidst skal programpakken også være i orden.

Når alt dette er sat sammen har man så også en computer der kan sammenlignes med andre platforme, og en som kan matche deres computere til den mere brede befolkning så længe vi ikke sammenligner priser og programudvalg.

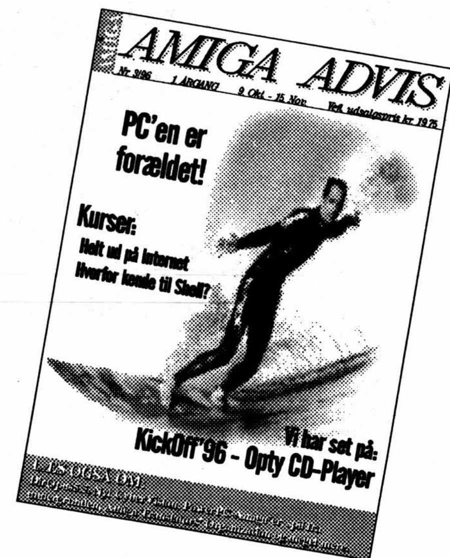
Og så har det naturligvis sin ulempe at adgangen til et Amiga-køb er ret svært, ja, i det hele taget er det ret svært at høre noget om Amiga'en med mindre man kender en Amiga-ejer der følger med i Amiga-verdenen.

Går du ind i en computer-forretning, da du nu mener at tiden er inde for dig til også at springe på computer-ræset skal du være mere end heldig hvis de oplyser dig om at du kan vælge andet end en pc med Windows®.

Så spørgsmålet er så, hvad gør vi ved det? Alt dette vil jeg berøre lidt mere senere i denne artikel samt den artikel om sidste nyt fra Amiga Inc. andetsteds i bladet. ▶







De tre allerførste numre, 1/96, 2/96 og 3/96, i A5-størrelse hvor udseendet langsomt faldt på plads.,

Skribenter og indhold

For nu at komme tilbage på sporet for denne artikel som jo meget gerne skulle være mere om Amiga Advis end om så meget andet…

Som den trofaste læser sikkert har erfaret, så hænger forholdet til skribenterne meget stærkt sammen med indholdet og dette skyldes at skribenterne selv planlægger deres artikler ud fra hvad deres interesser nu er.

Dette giver et meget mere frit blad, og samtidigt er det også den model der har vist sig at være praktisk mulig under de givne omstændigheder.

Derfor har vi mange gange efterlyst, ja, nærmest tigget og bedt folk om at lave anmeldelser af de programmer som de nu bruger.

Dem har vi da efterhånden også fået en del af gennem tiden, men det sker da tit at et program ikke kommer i hænderne på hverken de faste skribenter eller redaktionen og derfor er disse få artikel-skribenter vigtige.

Så har du et program du bruger meget og som ikke er blevet anmeldt i Amiga Advis er der ikke andre muligheder end at du sætter dig til tasterne og skriver en anmeldelse til os.

Det eneste problem ved disse aftaler er at nogen gange få vi ikke de artikler som folk lægger billet ind for, og i mellemtiden må jeg sige nej tak til andre som ellers ville have skrevet artiklen.

Det er naturligvis kedeligt når dette sker da det oftest medfører at der slet ikke kommer nogen anmeldelse af det pågældende program, og i bedste fald, stærkt forsinket.

Så husk at melde fra hvis du af den ene eller den anden grund ikke kommer med den aftalte artikel. I den forbindelse er jeg sådan set 100% ligeglad med om grunden er god eller dårlig da det er forholdet om den kommer eller ej der er vigtigt.

Som afslutning på dette afsnit vil jeg vende tilbage til de faste skribenter.

Efter min bedste overbevisning skulle det meget gerne fremgå af begyndelsen af dette afsnit er de faste skribenter er en af de grundpiller der holder bladet oppe og således ikke kan undværes og i den forbindelse vil jeg lige kort præsentere dem sammen med redaktionen.

Jan Kronhøj Larsen *(dvs. mig) startede det hele og har jo af den grund været med fra begyndelsen, dvs. fra nr. 1/96.*

Peter Sandgård Andersen*, AA's layout-mand fra nr. AA 2/96*

Thorsten Bo Hansen*, korrekturlæser fra nr. AA 2/96*

Andres Drejer*, skribent fra AA nr. 2/96*

Ole Friis Østergaard*, skribent fra AA nr. 3/96*

Morten Skov*, skribent fra AA nr. 5/96.*

Bent S. Hansen*, skribent fra AA nr. 4/97.*

Leif Mortensen*, skribent fra AA nr. 1/98.*

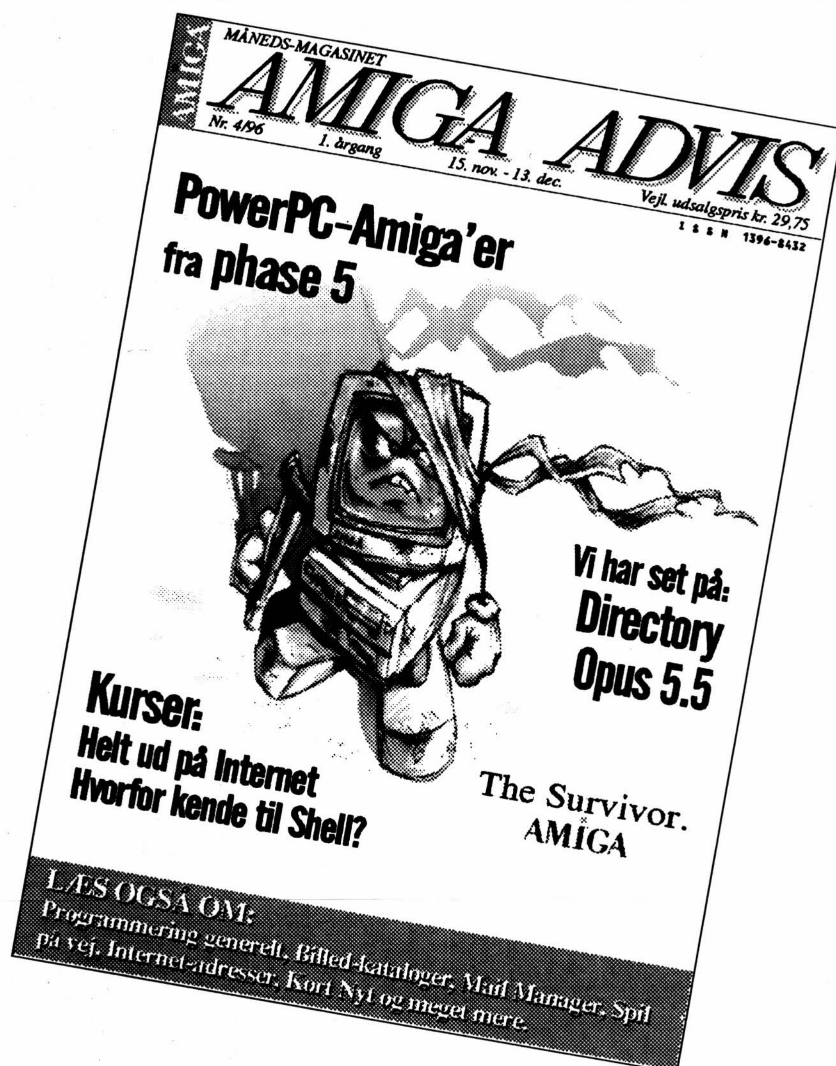
Klaus Dreyer*, skribent fra AA nr. 3/98.*

Som i nok kan se er vi alle sammen ved at være nogle gamle rotter i faget og det er efterhånden også på tide at der bliver fyldt lidt op igen.

Amiga Advis kunne godt bruge en til to faste skribenter mere – den primære funktion er at skrive anmeldelser og ikke kurser. Desværre er det sådan at det langt fra er hver gang der er produkter til rådighed at anmelde.

Dette betyder at man skal have lyst til at anmelde de programmer man selv bruger i forvejen, shareware som kommercielle.

Skulle du være interesseret er du meget velkommen til at skrive til os, adresser o.l. er for enden af denne artikel.



Det første nummer i A4-format, 4/96… – Joh, PPC-kortene var længe undervejs!

Økonomi

Når jeg nu ikke har kunnet lade være med at granske i fortiden kan jeg lige så godt fortsætte linien for det er nok ikke nogen større hemmelighed at annoncørerne er dalet støt og roligt, hvilket jo ikke er den fedeste ting der kan ske.

Dette kan jo ikke andet end ses som et tegn på at der enten er færre der køber eller at der er færre til at købe og det sidste års tid har da heller ikke budt på andet end en mindre nedgang i skaren der køber bladet, dog ikke så markant som annoncør-frafaldet.

Når udgangspunktet så er at Amiga Advis lige løber rundt behøver man

ikke være nogen Einstein for at kunne regne ud at bare en lille nedgang er en fæl ting.

Efter flere frafald af annoncører i 1998 besluttede vi i begyndelsen af 1999 at korrigere lidt på udgiftssiden med at nedskære sideantallet da det efterhånden var blevet for dyrt for mig at dække det manglende beløb.

Dette var så også udmærket, selv om vi ikke den gang kom helt op på en nulløsning, og nu skal vi så tillægge at vi har mistet endnu en annoncør og så kommer spørgsmålet: “Hvad gør jeg nu, lille mig?”

Jeg har nu i meget lang tid været klar over hvad jeg har kunnet forvente mig af den nære fremtid indtil der kom nye produkter fra Amiga Inc. Derfor videreførte vi også Aminet-ordningen, lavede en års-cd-rom og T-Shirts for at prøve at skabe en sideindtægt der kunne afhjælpe denne svære tid.

Aminet-ordningen giver rundt regnet en lille annonceindtægt hver anden måned, hvilket jo er bedre end ingenting, men alligevel ikke noget der ændrer det helt store.

Års-cd-rom’en gav nogenlunde det samme som et enkelt nummer af Aminet, men har så samtidigt bidraget til lidt ekstra liv omkring de artikler vi har bragt gennem de numre den omfattede.

T-Shirts’ene blev der bestilt tre af, så effekten af dem er til at overse. Samtidigt var de ikke af den ønskede kvalitet. Derfor skal denne ide overvejes en ekstra gang såfremt den bringes frem igen.

Til de tre der købte t-shirts’ene kan jeg kun sige at jeg nok skal finde på en eller anden kompensation for jeres tiltro i løbet af ca. tre måneders tid.

I forbindelse med denne snak omkring T-Shirts er jeg naturligvis klar over at når kun tre personer bestiller en er det bl.a. fordi udformningen ikke var tiltrækkende nok, så derfor: Hvordan skal en Amiga T-Shirt være udformet for at du ville købe en?

Her er du meget velkommen til at tegne dit forslag og sende det til mig. Samtidigt med vil jeg gerne vide om der i det hele taget er interresse for en mere rigtigt udformet T-Shirt da et evt. næste forsøg på at lave en sådan vil foregå gennem et firma der har specialiceret sig i at lave klub-tryk på T-Shirts o.l.

Når et sådant firma kommer ind i billedet skal man lave et mindste antal på omkring 10–20 stykker før det kan svare sig, og så ville et salg på tre være en ekstra sten på gravstedet fremfor en fjernelse fra gravstedet.

Desværre har det sidste års tid ikke været specielt godt for Amiga Advis da det ikke kun har været omsætningen der har drillet. F.eks. stod min A4000 af sidste år og da jeg ikke sad eller sidder inde med penge til en ny, prøvede vi med en brugt som også er ramt af problemer idet enten printeren eller parallel-porten brændte hinanden af. Dette er så klaret nødtørftigt, men den opfører sig ikke rigtigt som den skal mere med alverdens til tider tidskrævende problemer tilfølge.

Derudover har jeg et par gange tabt mine data bl.a. mine e-breve hvilket ikke har kunnet betyde andet end at der må have været nogle spørgsmål der ikke har været svaret på o.l.

Det har både været tidskrævende og pengekrævende for slet ikke at snakke om det betydeligt dårligere udbytte tilfølge. For at sige det med andre ord, det har været sur r**!

Hvor det mere har drejet sig om at fastholde at vi i det hele taget udkom frem for at lave en mere fremadrettet udvikling, så undrer du dig måske over hvor vores hjemmeside blev af og her har du så forklaringen.

Men alt dette er noget der er sket og således ikke noget man kan ændre på. Spørgsmålet er så bare igen, hvad gør vi ved det?

Hvis jeg var dig ville jeg tænke: “Gad vide om de ikke meget snart holder op med at udkomme” og så sandt som det er sagt kunne det da også være en nem løsning på det hele, men som du kunne læse i vores indledning er vi indtil videre udkommet 38 gange, og det er endda i en periode hvor alle andre er holdt op for længst fordi de ikke kunne få det til at løbe rundt ud fra deres forudsætninger.

Vores forudsætninger må jo naturlig-



... og det første nummer der udkom i forretningerne, nmmer 4/97. Er det allerede så længe siden Gateway 2000 overtog Amiga'en...?

vis så være anderledes end de tidligere Amiga-blad-udgivere, såfremt den ovenstående sætning skal give nogen form for mening, og det tror jeg da også at jeg med ro i mit sind kan konkludere.

Uden at have spurgt mine medsammensvorne på redaktionen eller de faste skribenter tror jeg godt jeg kan påstå at det vigtigste for os er at vi udkommer fast uden slinger i valsen.

Som tingene tegner sig nu ville det også være dumt ikke at tage det sidste med når vi nu umidelbart ser ud til at være så tæt på målstregen med Amiga NG og, jo, jeg ved godt at Jim ikke er præsident mere for Amiga Inc. når jeg skriver dette her.

Men for at komme tilbage til hvad vi kan gøre ved tingene, ja, så er der to muligheder der både kan kombineres eller satses på hver for sig.

Man kan enten sænke udgifterne og håbe på at det ikke går ud over indtjeningen eller man kan hæve indtjeningen og håbe på at det ikke betyder færre kunder i butikken da dette kan betyde at man er lige vidt og måske endda bliver dårligere stillet.

Mit umiddelbare mål er at holde det nuværende niveau det næste halve års tid for at se tiden an med AmigaNG, for holder det de siger om denne er der helt bestemt et godt potentiale i den, så det vi skal prøve på er henholdsvis at hæve indtjeningen og sænke udgifterne.

At sænke udgifterne bliver svært da vi inden for dette område allerede gør meget. F.eks. pakker vi nu bladet i plast når de udsendes for at spare penge på portoen og når vi ikke har i sinde at skære sideantallet ned er denne besparelse også udelukket.

P.t. er der lagt nogle jern i ilden som for de flestes vedkommende først vil vise sig i næste nummer, men da det er vigtigt at det bliver de rigtige jern der kommer frem kunne jeg godt tænke mig at I hver især ville tænke lidt over nogle forslag som I naturligvis skal sende videre til mig.

Umiddelbart vil jeg udvide Aminet-ordningen med at man også kan bestille Aminet Set'ene samt tidligere Aminet cd'er, men se mere om dette på vores abonnent-sider.

Skulle det vi prøver nu og i næste nummer ikke lykkes er der stadigvæk ikke nogen fare for at vi stopper med at udkomme, men man kan så forstille sig at vi måske kun ville udkomme hver anden måned.



Endelig et år! Nmmeret er 8/97 hvor vi ser på de forskellige producenter der har noget i ærmerne....

Eller at vi ikke ville udkomme igennem kioskerne, men kun via abonnentordningen da vores salg nu ikke ville være så dumt såfremt vi kun udkom via abonnementer.

Men medmindre vi bliver tvunget til andet vil Amiga Advis fortsat udkomme gennem kioskerne.

Fremtiden

Grunden til at vi så hjertens gerne vil fortsætte vores salg gennem kioskerne er naturligvis den at vi vil være en vigtig faktor for udbredelsen af kendskabet til AmigaNG og Amiga'en i det hele taget.

Såfremt en fremgang skal begynde kræver det jo at der bliver en tilgang af nye ejere ude fra, det er ikke nok at AmigaNG bliver et hit kun hos nuværende Amiga-ejere.

Som nævnt tidligere i denne artikel er det den sværere del af den måske kommende fremgang, for her i Danmark er Amiga-information til den brede befolkning jo nærmest ikke-eksisterende.

Så udkommer vi heller ikke mere i kioskerne kan det være svært at se hvilke redskaber der er til at videreformidle informationerne omkring AmigaNG.

Naturligvis kan man forstille sig at forskellige medier og firmaer får øje på det og henholdsvis skrev og reklamerede med dem, men alt dette tilhører en kategori der er mere tvivlsom.

Derfor er vore kortsigtede mål:

– At holde os ude i kioskerne de næste 6 måneder og inden for den samme tid vil vi så prøve at forbedre vores økonomiske grundlag.

– At prøve på at få sat gang i nogle ting der kan hjælpe AmigaNG så godt på vej i Danmark som vi nu kan gøre.

Skulle dette ikke være gået særligt godt, og AmigaNG er en by i Rusland, bliver konsekvensen nok at Advis



To-års-nummeret, 8/98. Ren afslapning i forhold til de andre, men også med vores første eksklusive interview med manden bag det hele, Petro Tyschtschenko!

bliver et rent abonnement-blad hvilket ikke få nogen betydning for indholdet, kvaliteten e.l., men kun den konsekvens at man skal være abonnent for at få det, men det tager vi op igen til den tid.

Men hvad kan *I* gøre for at hjælpe bladet? – At fastholde abonnentskaren er ret vigtigt så husk at forny dit abonnement når dette udløber. Husk også at svare på spørgeskemaet til slut i denne artikel. Har du selv nogle ideer er du velkommen til at videresende dem til os f.eks. samtidigt med indsendelsen af svarene til spørgeskemaet.

Har du ideer til hvordan man i al almindelighed kan hjælpe AmigaNG godt på vej såfremt/når den kommer her til Danmark, så skriv også dem.

– Nej, slaget er ikke tabt, det er først ved at begynde.

Spørgeskema

I anledning af at slaget nu skal til at stå er tiden i den forbindelse kommet til endnu en rundspørge omkring hvad I, vores læsere, synes, mener o.l.

For at denne rundspørge skal have nogen effekt som redskab til den videre udvikling er det vigtigt at så mange som muligt svarer på den.

Hvem er du?

1 – Hvor gammel er du? – og hvad er dit køn?

2 – Hvad er din stilling?

3 – Hvor lang tid har du ejet en Amiga?

Hvad bruger du din Amiga til?

4 – Hvor mange Amiga'er ejer du?

5 – Hvilke specifikationer har de? *Eks. A1200-030/10 MB ram/1 GB HD/56k modem/printer/osv.*

6 – Hvad bruger du din Amiga til? *Nævn 5 områder hvis det er muligt. Eks. nr.1 – skriver breve, 2 – regneark, 3 – tegner billeder, 4 – spiller spil & 5 – Internet.*

7 – Nævn de fem mest brugte programmer på din Amiga *(- spil og utilities)*

8 – Nævn de fem mest brugte Spil på din Amiga *(- programmer og utilities)*

9 – Nævn de fem mest brugte utilities på din Amiga *(- spil og programmer)*

10 – Nævn dine fem sidste vigtige opdateringer du har købt til Amiga'en, *hardware som software.*

Amiga Advis

11 – Hvordan få du fat i Amiga Advis? *Eks. via kiosk/abonnement eller læser det hos en ven e.l.*

12 – Hvor mange numre har du af Amiga Advis? *Eks. 1–9/98 og 2–9/99. Der er udgivet 5 i 1996, 12 i 1997, 12 i 1998 samt 9 i 1999.*

13 – Nævn de bedste fem numre du har *og kom gerne med en lille tekst om hvorfor.*

14 – Nævn de dårligste fem numre du har *og kom gerne med en lille tekst om hvorfor.*

15 – Køber du kun Amiga Advis gennem kioskerne engang i mellem *så giv her din begrundelse for hvad der skal til før du køber et nummer.*

16 – Hvor mange andre end dig selv læser dit eksemplar af Amiga Advis?

Fremtiden

17 – Hvad er din umiddelbare holdning til AmigaNG?

18 – Hvad kan du forestille dig at der skal til før der igen begynder at komme gang i tingene?

19 – Hvilke investeringer regner du med at gøre i din Amiga de næste 6 måneder.

For ikke at efterabe 20 spørgsmål til professoren vil vi stoppe med 19 spørgsmål.

Når du svarer på dem skal du bare skrive sp1 (for spørgsmål 1) og så det efterfølgende svar. Eks. sp1: 25 år og mand.

Svarerne kan du sende på diskette, som e-post eller som brev, hvad du nu synes, men det skal sendes til følgende adresse:

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
E-post: ***AmigaAdvis@Vestnet.dk***

Og de skal senest være i vores hænder den 1/10.

MVH. Jan □

TVPaint 3.59

24-bit maleprogram – gratis!

■ *Af Anders Drejer*

Kunne du tænke dig et godt 24-bit grafikprogram til ca. 3.500,-, men uden at betale for det? Lyder det som en forsinket aprilsnar eller det der er værre? Så læs med her og find ud af om dine værste forventninger går i opfyldelse, eller om der er noget om snakken...

For 4–5 år siden købte en af mine "Amiga-venner" en A4000 med grafik- og lydkort og andre dejlige ting. Da jeg skulle have demonstreret hvad dette nye vidunder kunne præstere, viste han mig et 24-bit grafikprogram ved navn TVPaint. Det så virkeligt godt ud når han hentede et 24-bit billede ind og begyndte at tilføre forskellige effekter. Og ikke nok med det, men man kunne arbejde i flere "lag"! Det var noget andet end DeLuxe Paint, men prisen var også derefter. Senere efterforskning har vist at programmet i den sidste udgave (i starten af 1996) som var version 3.6, i England kostede hvad der med dagens kurs på £ svarer til ca. 3.500,-.

Urimelige systemkrav?

Ud over prisen var der en anden ting der effektivt forhindrede mig i at bruge TVPaint på daværende tidspunkt – nemlig systemkravene! Ikke fordi systemkravene som sådan var urimelige, men hvor mange af jer kunne i 1995 honorere disse (minimum-)krav: **68030 CPU med FPU, 16 MB ram, harddisk, CyberGraphX-understøttet grafikkort** og **OS 3.0**? Jeg kunne ikke og derfor blev TVPaint aldrig mere end en drøm for mig.

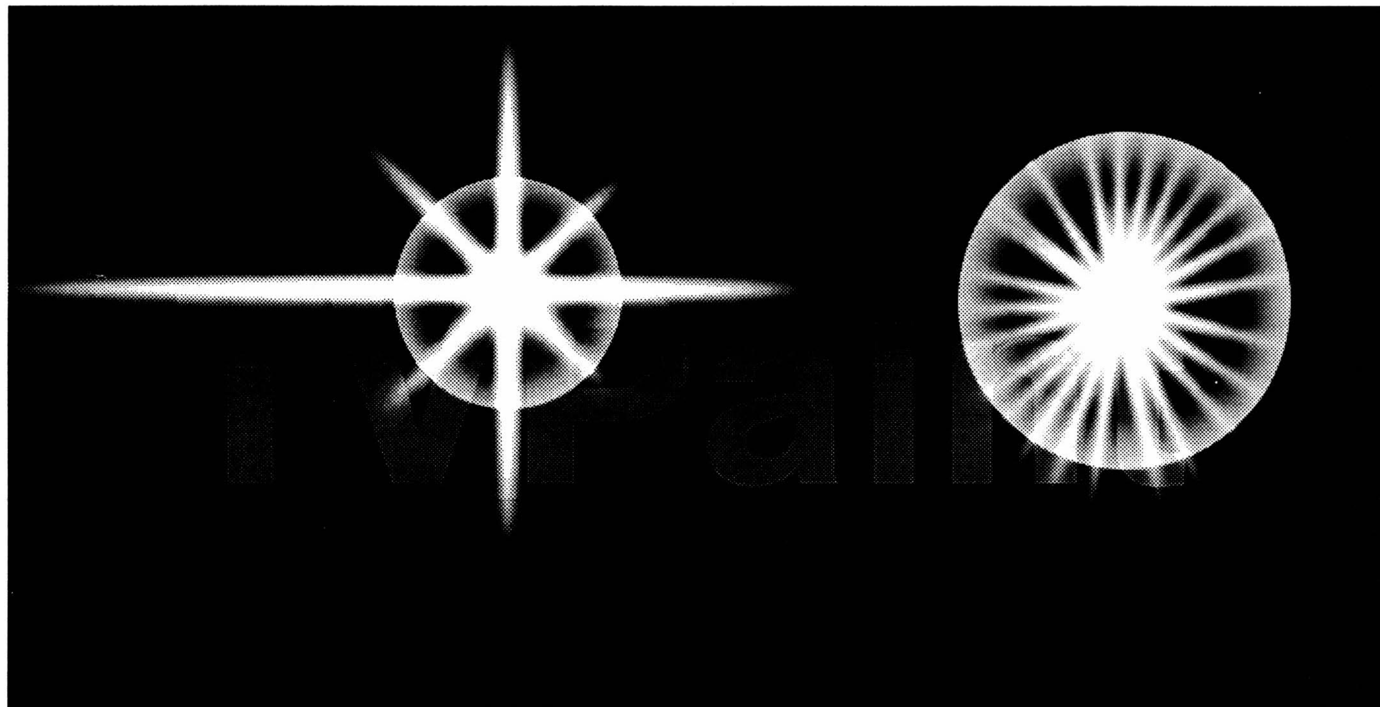
Drømmen der gik i opfyldelse

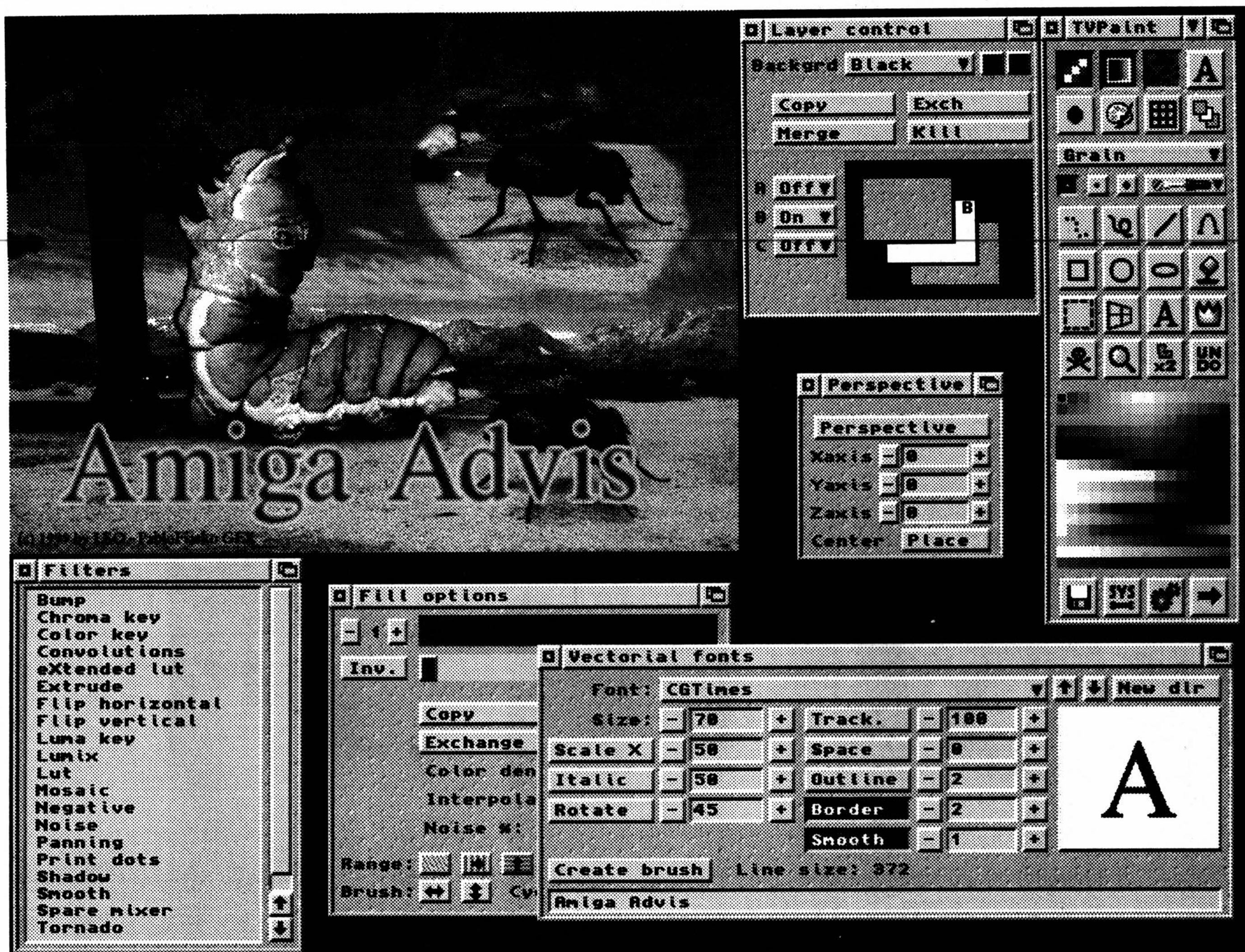
Nu har firmaet NewTek, som har rettighederne til programmet, fået den usædvanligt gode ide at de mod at man besvarer nogle enkelte spørgsmål, kan downloade den fulde version af TVPaint ver. 3.59 samt manualen hertil! Om tilbuddet stadigt gælder når du læser disse liner ved jeg ikke, men adressen er (eller måske var): ***www.newtek.com/support/register/tvpaint/***.

Her kan man hente tre selvudpakkende filer, manualen samt en "quickstart"-manual. Manualerne er i PDF-formatet og de kan læses/udskrives fra Adope Acrobat på pc og Mac eller måske med Amiga-programmet Apdf (er ikke afprøvet) som bla. findes på Aminettet *(det virker – dog uden udskrivning, red.)*.

Brugerfladen

En af de ting man straks lægger mærke til når man starter TVPaint op er, at brugerfladen ikke er særligt "Amiga-like". Ingen "rullegardiner", ingen standard fil-requestere osv. Om det skyldes at den ansvarlige programmør er af fransk oprindelse (jeg arbejder til dagligt med et fransk edb-system) eller fordi programmet også er lavet i en





Windows- og Sun-version skal jeg ikke kunne sige, men det havde selvfølgelig været dejligt om man havde fulgt de retningslinier der ellers er gældende for Amiga'ens brugerflader. På den anden side, så har de fleste vel lært at leve med ImageFx' brugerflade som jo heller ikke lever op til standarden.

Funktioner

TVPaint har de funktioner man kan forvente af et maleprogram med fire år på bagen, men måske også nogle ud over det sædvanlige. Noget af det der efter min mening virker bedst er muligheden for at arbejde i flere lag (layers) samt TVPaint's tekstgenerator. Antallet af layers er begrænset til tre, men det kan man leve med. At antallet af "undo" er begrænset til kun en enkelt er derimod mere ubehageligt, men her kan man ved at benytte de tre layers med omtanke, forøge antallet af undo'er.

Manualen

Manualen er som sagt i PDF-formatet og i modsætning til de fleste andre Amiga-programmer der er blevet frigivet i fulde versioner, får man altså her en komplet manual – med billeder! Og de fleste vil nok give mig ret i at et billede mange gange siger mere end ord, så her er virkeligt tale om en lille guldklump.

Skumle bagtanker?

Det er sjældent at folk i softwarebranchen (og andre brancher for den sags skyld) forærer noget væk uden at forvente en eller anden form for gevinst, og NewTek er ikke anderledes end de andre. TVPaint har som sagt en fortid sammen med Amiga'en, men den har tilsyneladende ikke nogen fremtid. Derfor har NewTek videreudviklet TVPaint til pc og den er nu udkommet under navnet Aura.

Hvis man er registreret bruger af TVPaint (og det er man hvis man har downloaded den gratis version) så har man fået et tilbud om at opgradere fra TVPaint til Aura for billige penge (ca. 2.000,-), og vel vidende at mange Amiga-ejere har (eller snart køber) en pc, har man på denne måde fået kontakt til en potentiel købergruppe. Og man skal ikke tro at dette "reklamefremstød" har kostet NewTek andet end telefontiden til oploadning af filerne – de har med garanti ikke solgt et eneste eksemplar af TVPaint de sidste par år! Nå, men det kan vi andre jo være ligeglade med – bare vi får det gratis.

KONKLUSION

Hvis man ser på pris/ydelse-forholdet, så er der ingen andre 24-bit grafikprogrammer der når TVPaint til sokkeholderne, og hvad stabilitet angår er der også topkarakterer. TVPaint har ikke på noget tidspunkt fået min computer til at "gå ned" og fra den i starten nævnte ven kan jeg videregive følgende citat: "... det er vist det mest stabile program jeg har brugt på min A4000 og DraCo". Så hvis du kan honorere TVPaint's systemkrav og har adgang til internettet, så var det måske en ide at kigge ind på: ***www.newtek.com/support/register/tvpaint/***. □

Hurtigt og godt følges sjældent ad.

Hos Kiwi Multimedia sætter vi en ære i, at kunne tilbyde den bedste service, der er os mulig, og nu bliver det endnu nemmere at være kunde hos os. Vi er igang med store forberedelser for at kunne tilbyde en endnu bedre service. Det vil rent praktisk sige følgende: Vi har fået vores egen Internetserver og fastnet, og du kan inden længe besøge vores homepage. Som supplement starter vi også en "fax-on-demand" service, hvor du kan bestille fax med produktspecifikationer, prislister, nyheder, faq (mest stillede ?-tegn) o.a. Derudover kan du på ethvert tidspunkt afgive bestilling, også selvom vi ikke er til stede. Flere oplysninger følger, så snart de forskellige tjenester er oppe og kører, hold øje med postkassen og bladene. Vi håber vores initiativ vil blive taget godt imod, og skabe bedre kontakt mellem dig som kunde og os.

Acceleratorkort



Blizzard PPC 603e+

603e+ 160MHz/040 25MHz 3.295,-
603e+ 200MHz/040 25MHz 3.895,-
603e+ 200MHz/060 50MHz 6.795,-
603e+ 240MHz/040 25MHz 5.395,-
603e+ 240MHz/060 50MHz 8.395,-

Acceleratorkort 030-060

Typhoon 030 40Mhz, 8Mb ram+SCSI 1.595,-
Turbo 1230 40Mhz 1.395,-
Turbo 1240 25Mhz 1.995,-
Turbo 1240 40Mhz 2.495,-
Turbo 1260 50Mhz 3.695,-
Turbo 1260 66Mhz 4.125,-

Cyberstorm PPC 604

604 233MHz/040 25MHz 6.895,-
604 233MHz/060 50MHz 8.895,-
604 233Mhz med sokkel til 68k 7.295,-

Grafikkort

Village Tronic

Picasso IV 4Mb 3.495,-

Picasso IV moduler:

Concierto lydmodul 1.495,-
Pablo-II videomodul 995,-
Paloma TV-tunermodul 1.495,-

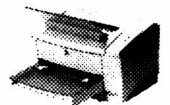
Olympus



Digitalkameraer

Olympus C-830L..............................3.995,-
Olympus C-900 Zoom.......................5.995,-
Olympus C-1400L.............................8.995,-
Olympus C-1400L XL........................8.995,-

Printer



Minolta

PagePro 6 laserprinter 2.495,-
PagePro 8 laserprinter 3.995,-
PagePro 12 laserprinter 8.995,-
PagePro 20 laserprinter 12.995,-

Modem/netværk



Sandberg

Sandberg K56FLEX 56kbps................595,-

Village Tronic

Ariadne Ethernetkort II 1.095,-

Scanner

Artec

ViewStation AT12 ....2.495,-
Scan Express SCSI incl ScanQuick4 ....1.995,-

Software



Internet/comms

Netconnect v2 849,-
ST-Fax v3.4 549,-



Grafik

ArtEffect 3.0 ....1.495,-
Drawstudio 2.0 ....1.095,-
ImageFX 3.2 ....1.795,-
Plug In til Art Effect...............................395,-
Deluxe Paint V CD 295,-
Fantastic Dreams.....................................895,-





Præsentation

Scala MM400 CD-version 995,-
WildFire 5.0..1.195,-
WildFire 7.0 til både PPC & 68k 1.495,-
Candy Factory Pro (PPC) 695,-
Monument Designer V2 ....1.995,-
Monument Designer V3 ....2.995,-
Adorage...1.195,-
Animage 1.195,-
XDVE v. 3.5..1.495,-
Fontmachine v. 3.2..................................795,-
VideoFX 2 ....1.495,-





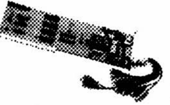
DTP/Tekstbehandling

WordWorth 7 599,-
WordWorth Office....................................599,-
Amiga Writer 995,-



Phase 5
Cybervision PPC 8Mb 2.095,-
B-Vision A1200 8Mb *1.995,-*

Lydkort



Albrecht Computer Technik
Prelude 2.295,-
Prelude A1200 .... *1.695,-*
Rombler modul til Prelude ..... *Kommer snart*

Sampler/MIDI
AURA-8 8 bit stereo 395,-
AURA-16 16 bit stereo 1.095,-
Megalosound 8 bit stereo 395,-
ProMidi 395,-



JVC



Digital Camara
GR-DV3 .... 10.995,-
GR-DVM5 .... 11.995,-
GR-DV3PRO 13.995,-
GR-DVL9000 .... 15.995,-



Video Camara
GR-AX880 .... 5.995,-
GR-AX680 .... 4.995,-
GR-AX480 .... 3.995,-
GR-SZ7000 .... 5.995,-
GR-SZ5000 .... 5.495,-



JVC Video
HR-S9500 .... 5.995,-
HR-S8500 .... 4.995,-
HR-S7500 .... 3.995,-

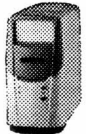


Kiwi Multimedia I/S
Frejasvej 71
3600 Frederikssund
©: 47-389639
Fax: 47-389638



ScanQuix 4 fra RBM 695,-

Tower



RBM
Towerhawk ex (A4000/A1200) 2.495/2.495,-
Zorro daughterboard 1.795,-
Zorro III daughterboard .... ring !
VidiOn videoadapter 895,-

Micronik
Infinitiv II Tower (A1200) 2.295,-
Zorro II daughterboard 1.795,-
Zorro III daughterboard 3.595,-



Diverse tilbehør



Genlocks & Drev
Iomega Jaz 2GB 3.895,-
1GB Jaz disk 895,-
40x CD-ROM med software 599,-
Lola 1000 Genlock 1.995,-
Rendale Genlock 1.295,-



A1200 IDE-controller
PowerFlyer 995,-
Buddha 595,-
IDE Fix 97 incl. IDE controller 495,-



Mus
2-knap mus 199,-
3-knap mus 249,-
Mouse-It PC->Amiga adapter 149,-
PC-mus adapter til Amiga 249,-
Scandoubler/TV-tuner 1.495,-
Micronik Scandouble 1.095,-

Wacom Artpad II tegnebræt 1.695,-

Ring direkte 20-994689

Pagestream 3.3a 1.795,-



Raytracing
Tornado 3D 2.1 .... 3.995,-
Tornado 3D 2.1 .... 1.295,-

Diverse
Directory Opus 5 Magellan II 695,-
Turboprint 7 Pro 649,-
SuperView Productivity Suite 299,-
PFS2 v4.2 649,-
Linux Redhat v5.1 299,-
DOpus Plus 349,-
CyberGraphX v4 249,-
Make CD Dao .... ring
Aminet 29 og op efter 119,-



Underholdning



Napalm 549,-
Foundation 429,-
Quake 395,-
Genetic Species 395,-
The Strangers (kamp sport) 249,-
Olofight (kamp sport) 379,-

Glæd dig! Dette var blot en lille del af det du kan finde på vores omfattende homepage på interNettet..



Alt behøver ikke at koste en bondegård

Forbehold for trykfejl og prisændringer. Alle priser er incl. moms.

Video & Multimedia

Test af MPEG-players

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Da jeg skrev om 'video-players' til Amiga'en kom der gode tilbagemeldinger til mig. Dette vil jeg 'fejre' med at skrive en serie om video-players til Amiga-computerne. Hvis du skulle have et video-player-software til din Amiga som du gerne vil have at jeg skal se nærmere på er du velkommen til at kontakte os. Denne gang kigger jeg nærmere på MPEG-players.

Hvad er MPEG???

For nogle år tilbage kom ISO (altså ikke supermarkedet) på den ide at lave et videoformat der var helt digitalt. Dette format blev døbt MPEG og står for Moving Pictures Expert Group (på dansk: Bevægelige Billeders Ekspert-Gruppe). Rå digital video fylder rigtigt meget og det er derfor også nødvendigt at komprimere filen så den ikke fylder meget.

Det er ret teknisk at forklare hvordan MPEG virkeligt fungerer. Men kort og godt går det ud på at reducere opløsningen og farver på skærmen. Dette betyder ikke at billedet bliver mangelfuldt, for det er kun de farver i billedet som vi alligevel ikke kan se. Det lyder måske sjovt når man siger at MPEG faktisk 'ser' frem i tiden når den afspiller. Dette er nemlig tricket til at reducere farver og opløsning. I stedet for at afspille den samme farve igen og igen (som på analog), så kan MPEG se hvordan farven ser ud f.eks. 10 frames frem og på den måde kun afspille farven fra den første frame. Det er det samme princip med MPEG-II, dog blot med en højere opløsning.

MPEG-II+Amiga PPC=DVD?

Et stort navn i den digitale film- og videoindustri er DVD. Vi kender alle sammen til formatet... Flot billedkvalitet, ingen slidtage som med videobånd, perfekt digital lyd osv... Sådan er det også på Amiga. Der findes efter min viden ikke noget MPEG-II video-kort til Amiga-computeren, men det betyder ikke at den ikke kan afspille formatet. Er du en af dem der er i besiddelse af et PPC-acceleratorkort? Hvis "ja" så kan du glæde dig over at din Amiga kan afspille MPEG-II-film. Når Phase5 (forhåbentligt) sætter deres CyberStormG3/G4-kort på gaden vil det at afspille DVD-film på Amiga'en være en realitet for alle de brugere der har anskaffet sig kortet. Og så er kortet endda også ret billigt og super hurtigt (op til 400 MHz).

Test af Frogger

Her er et godt og fleksibelt program. Frogger er et program der er lavet til at kunne afspille MPEG-I og MPEG-II video. Alle film jeg prøvede på at afspille havde Frogger intet problem med at afspille. Dog skal det siges at programmet er meget langsomt og det 'stjæler' meget CPU-kraft.

Frogger startes fra Shell eller CLI med en enkelt line der er til at overkomme. Det jeg godt kan lide ved Frogger er at det kan afspille filmen på Workbench-skærmen uden problemer. Dette betyder at det understøtter grafikkort, ellers benytter det sig af HAM-mode eller 256 farver på AGA-maskiner. Det gode er at det ikke taber fart når det bruges i Workbench. Men der er nogle store mangler ved programmet. Der er ingen lyd. Dette gør at man kun gider at se små sekvenser og ikke lange 'stumfilm'. Det skal dog siges at forfatteren har planer om lydafspilning gennem MPEGA.

I Frogger-pakken er der to Frogger-tools (Frogger.040 og Frogger.elf) det ene bruges til '040/'060-CPU'erne og 'elf' bruges til PPC-CPU'erne. Men på trods af at det understøtter '040-CPU'en, kan det næsten ikke bruges. Videoen bliver dekodet så langsomt at man falder helt og aldeles i søvn. Forfatteren skriver også at Frogger kun er mest til '060 og PPC da programmet er ret langsomt i forvejen. Men et godt program med sine begrænsninger.

Test af MPEG PLAY

Et lille, men udbredt program til afspilning af MPEG-animationer. Men vent nu lidt... MPEG-animationer? Yep! MPEG PLAY kan ikke afspille normale MPEG-video-sekvenser (jeg



Selv på en PAL-skærm er resultatet godt. Her afspillet med MPEG_PLAY.040. Filmen kommer fra Aminettet.



Hvis man har et grafikkort der kører i 24-bit, kan man se sin MPEG-film på Workbench-skærmen som vist.

kunne i så fald ikke få det til det). Programmet er dog nemt at bruge og afspiller med en god hastighed. Det afspiller kun på sin egen skærm. Man kan dog alligevel godt afspille gennem et grafikkort med gode resultater. Jeg testede MPEG_PLAY.040 med en lille MPEG-animation som jeg fandt på Aminet. Og den virker, men der er heller ikke nogen lyd med MPEG PLAY. Men dette program kan altså ikke afspille MPEG-video og det gør programmet lidt dårligt ifølge min mening.

Test af aMiPEG

På trods af den underlige måde bogstaverne ser ud på i navnet aMiPEG, så er programmet faktisk ret godt. aMiPEG benytter sig af MPEG_PLAY til afspilning af MPEG-video. Men det sjove er at der er blevet lavet om på MPEP_PLAY-værktøjet. Man har lavet det kompatibelt med aMiPEG-programmet og det bedste er at det understøtter FPU til '040 og '060. Dette gør at afspilningen går noget hurtigere end i det normale MPEG_PLAY. Jeg må sige at jeg er imponeret af aMiPEG da det understøtter Cybergraphics-grafikkort. Man skulle så tro at afspilningen af billederne går hurtigere på grafikkortet end i PAL-mode. Men det er faktisk ikke sådan det hænger sammen. Da jeg afspillede filmen i HAM-mode var billedet helt rent og farten var lige så god som på grafikkortet.

aMiPEG er nemt at bruge, men hvor er lyden? Desværre understøtter aMiPEG heller ikke lyd. Men ellers et godt og fleksibelt program.

Test af Ripley

Her havde jeg nogle store problemer. Ripley benytter sig af guigfx.library version 11. Problemet var at jeg havde version 16 og af en eller anden grund skal man have version 11 og ikke nogen anden version. Dog understøtter Ripley PPC og '020, '040 og '060 CPU'erne.

Test af RIVA

Hmmm... Det er desværre det eneste jeg kan sige om RIVA. Efter utallige forsøg ville RIVA simpelthen ikke afspille nogen som helst MPEG-fil. RIVA understøtter kun MPEG-animationer og det vil af en eller anden grund ikke afspille dem rigtigt. Under afspilningen på en PAL-skærm kom der kun flimmer på skærmen. Meget mystisk og programmet understøtter ikke grafikkort. Så jeg kan kun sige til programmørerne: "Tilbage til arbejdsbordet"!

Test af XAnim8

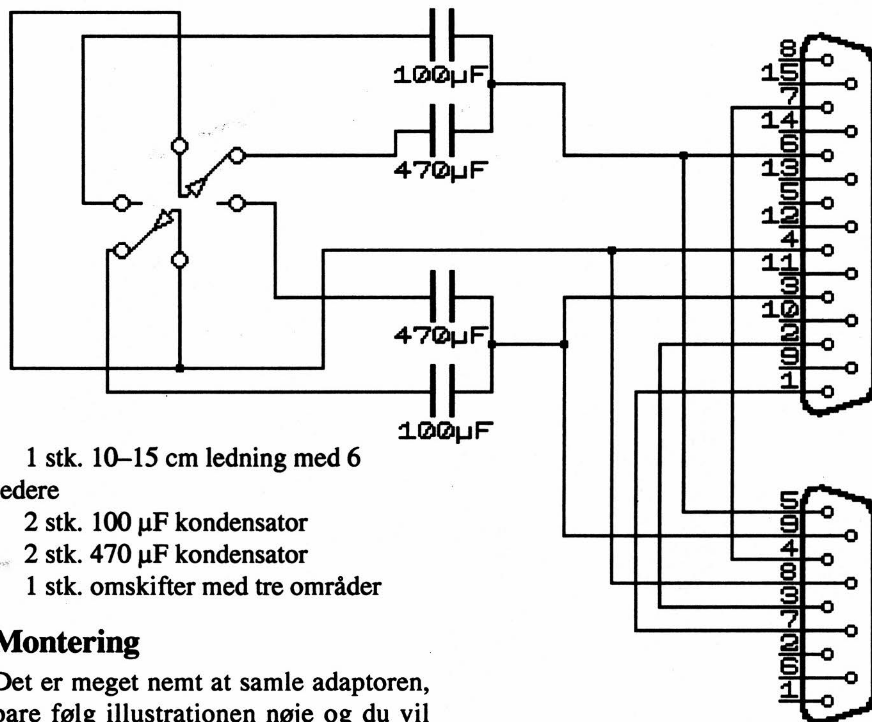
Programmet er nemt at bruge fra Shell. Dette er også den eneste måde man kan bruge det. Det er villigt til at afspille 'rigtig' MPEG-video (uden lyd). Programmet er hurtigt til at decode billederne så de bliver afspillet i den oprindelige hastighed.

Men der var store problemer under dekodningen af MPEG-filen. XAnim laver nogle underlige streger på billedet, streger som ikke høre hjemme på dér. Dette gør at det ikke er til at holde ud at se på. En anden ting er at XAnim loader hele MPEG-filen ind i ram'en før det afspiller. Så hvis man ønsker at afspille en lang fil skal man have en stor ram (10 MB eller mere er en god ide). ▸

Pc-joystik-adaptor

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Nu giver vi jer chancen for at bygge en pc-til-Amiga joystik-adaptor. Spar penge og brug dit "drømme"-pc-joystik på din Amiga-computer... Det er faktisk ikke så svært at bygge.



Intro

Du har nu muligheden for at bygge din helt egen pc-joystick-adaptor. Adaptoren er kompatibel med alle Amiga-modellerne og kan håndtere alle IBM-PC-kompatible joysticks.

Amiga-joysticket er normalt digitalt, så vi skal lave en adaptor der kan lave pc'ens analoge signaler om til digitale.

Hvad skal jeg bruge?

Skriv ned for her er de få ting som du skal bruge. Komponenterne kan købes hos din elektronikforhandler og de plejer at være lagervare.

1 stk. 9-pin SUB-D hunstik
1 stk. 15-pin SUB-D hunstik
1 stk. 10–15 cm ledning med 6 ledere
2 stk. 100 µF kondensator
2 stk. 470 µF kondensator
1 stk. omskifter med tre områder

Montering

Det er meget nemt at samle adaptoren, bare følg illustrationen nøje og du vil være færdig inden en time. Du kan med stor fordel bruge et hul-print til monteringen af komponenterne. Printet bør bygges ind i en plastboks.

Husk at slukke din Amiga før monteringen af adaptoren.

God fornøjelse! □

(Video & Multimedia...)

Test af XingPlay

Først og fremmest skal det siges at XingPlay kun kan afspille specielle Xing-MPEG-filer med I-frames ved en opløsning på 160×120. Dette gør at du ikke kan afspille "normale" MPEG-video-filer. Til gengæld understøtter XingPlay CGX-grafikkort. Man kan derfor selv vælge om man vil se billedet på en PAL-skærm (i AGA-mode) eller på en 32-bit eller 16-bit skærm. Det understøtter ikke lyd og komandolinien er blevet ret lang før der kommer et brugbart resultat ud af det.

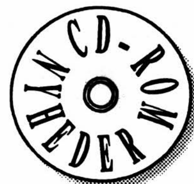
Fremtiden

Alle Amiga-ejere ved nu at de nye Amiga NG'er bliver leveret med indbygget DVD-drev og MPEG-II-dekoder så der er mulighed for både at se MPEG-I og II på sin nye Amiga-computer. Når det ser sådan ud på de nye Amiga'er er der ikke stor chance for at der kommer et MPEG-II-kort til Amiga Classic. Men med PPC- og G3/G4-kortene vil der altid være mulighed for dekodning af MPEG-audio og -video. Der er ikke mange MPEG-II-players til Amiga'en der understøtter lydafspilning, men en del af dem lover at der vil komme en eller anden løsning på problemet. Ripley lover bl.a. fuld MPEG-II-understøttelse med lyd via MPEGA.

KONKLUSION

Der var ikke tid til at afprøve alle MPEG-players. Nogle af programmerne forlanger ekstra filer som ikke er inklusive i selve programmet. Dette er meget dårligt da det næsten er helt umuligt at skaffe disse filer via Internettet (bl.a. Aminet). Jeg savner faktisk en færdig pakkeløsning som er lige til at gå til. Dem der er kommet er naturligvis kun til PPC og jeg kører kun med 68040 CPU så hvad skal jeg så gøre? Jeg må også sige at det er for dårligt at nogle af MPEG-afspillerne kun kan afspille deciderede MPEG-animationsfiler og ikke -video. Efter min mening er MPEG kun et video- og audio-format og ikke specielle animformatter. Amiga'en er stadigt i sin spæde start hvad angår MPEG-video (hvis man ser bort fra hardware-løsningerne med MPEG-I). Jeg glæder mig til at se den nye Amiga NG's muligheder for MPEG-II-afspilning, for den skal nok rykke nogle milepæle hvad angår MPEG-II på hjemmecomputerne (pc og Mac. incl.). □

AMINET 32/ AMINET SET 8



■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Lige så sikkert som døden og skatten er Aminet-cd'erne nu igen udkommet med det sidste nye uploadede software fra brugere og softwareudbydere. Traditionen tro vil vi da også kigge på hvad disse cd'er nu kan tilbyde os af forskelligt software.

Aminet 32

Aminet-cd'erne er jo en dejlig blanding af forskelligt software som enten er blevet uploadet af firmaer eller private personer der har lavet noget software som de også synes andre skal kunne nyde godt af.

Uanset hvad, vil der altid være noget på Aminet-cd'erne som man kan bruge og noget af det er man ikke engang klar over at man har brug for.

Derfor vælger nogle mennesker at anskaffe sig cd'erne sådan at de i ro og mag kan kigge tingene igennem uden at det vil koste dem en formue i telefonregning som det ellers ville koste hvis man skulle kigge det hele igennem på Aminet-serverne.

Siden Aminet 31 er der blevet plads til 810 MB ny software og 190 MB software der ikke kom med på Aminet 31 ligesom der er 530 MB af det ovenstående software der er kommet siden Aminet Set 8.

Kommercielt

Denne gang er der blevet plads til en fuld version af GoldED version 4.8.0, hvilket vil sige at der medfølger en keyfile.

Så er du ved at blive moden til at skifte teksteditor f.eks. Ed fra WB eller bare vil prøve en anden kan du her komme til det med GoldED 4.8 og skulle den virke tiltalende ligger der også en demoversion af GoldED 6.05.

Bruger du DOpus kan du bl.a. hente adskillige Theme-filer eller måske kunne jeg friste med en udpakker af DMS?

Cloanto har en update version 7.1B til Personal Paint ligesom en update-version 7.15PPC har fundet vej til Wildfire.

Bruger du CrossDos er der en patch-version 7.04 til dette lille program. WarpUP 4.0 kan du ligeledes finde i både en fuld version og en update-version.

PageStream-brugere kan se frem til et grafikimport-filter der kan tage mange forskellige grafikformater.

Spil

Sædvanligvis er der mange shareware-spil og opdateringer med og lad mig dog blot nævne et par eksempler:

– Birds of Prey updateversion 1.1
– Et Quake-level fra en bruger.
– Version 1.8.0 af FreeCiv.
– ADescentPPC og det fede ved det er at det både kræver WarpUP og Warp3D. Hvordan de bruger Warp3D har jeg ikke efterprøvet, men et spil som Descent er jo skabt til grafikkort med 3D-chips på.

Andre ting

Som nævnt er der mange ting på og da der også skal være plads til Set 8 vil jeg da kort nævne at spilsektionen kun fylder 77 MB hvilket vil sige at der er ca. 927 MB software som ikke er spil.

En del af dette er så billeder, musikstykker o.l., men der er alligevel rigeligt med software til f.eks. WB i form af viruskillers, toolsmenuer m.m., men også ting som drivere til forskellig hardware som f.eks. Scantek, IOBlix-kortet o.l.

Aminet Set 8

Da Aminet Set'ene stort set er en opsamling af de sidste fire Aminet-cd'er som vi har anmeldt vil jeg ikke bruge noget nævneværdig plads på denne, men lidt bliver det da til.

Aminet Set'ene består af fire cd'er hvor software fra Aminet cd 28, 29, 30 og 31 er med stort set og som regel kommer der også lidt med af det software der først kommer med på den næste cd som i dette tilfælde er Aminet 32.

De to forskellige Aminet-serier følger ikke hinanden helt, men har man enten alle de enkeltstående cd'er eller alle Set'ne skulle man stort set have alt det software der ligger på Aminet-serverne.

Af kommercielt på Aminet-Set 8 vil jeg dog lige nævne at der er:

– CygnusED 3.5 som er en editor i stil med GoldED der er med på Aminet 32.

– ArtEffect 1.5 – et udmærket grafik- effekt-/behandler-program.

– Gloom 3, et 3D actionspil som vist nok er kendt af de fleste.

– DOpus 5.5., en overbygning til WB. Dette program er et af de få overbygningsprogrammer der virkeligt viser den frihed som AmigaOS giver éen i forhold til andre operativsystemer.

Alle de ovennævnte programmer er i fuld version og er absolut med til at give éen fuld veluta for de 249 kr. som Set 8 koster ved Amiga Advis' Aminet-abonnementsordning.

Fik jeg med at der er over 4 GB software på Aminet Set 8?

Hvordan købes de

Aminet kan købes via Advis' Aminet-ordning som er nærmere beskrevet på side 35 i dette nummer af Amiga Advis.

Men kort fortalt henter vi Aminet'ene hjem engang hver anden måned til alle dem der har forudbestilt dem – nemt ikke? □



REBOL

Del 9: Parse-funktionen

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Vi har kredset rundt om det nogle gange før og nu vil vi for alvor se på REBOL's parse-funktion. Det er en ekstremt fleksibel funktion der giver dig mulighed for at læse og manipulere i tekster som du aldrig før havde troet det muligt...

Der er grundlæggende tre måder man kan bruge parse-funktionen på: Man kan bruge den til hurtigt at dele en tekststreng op i mindre dele, man kan bruge den til at undersøge om en tekststreng overholder visse specifikationer, og man kan bruge den til at ændre i en tekststreng.

Her i artiklen vil vi nu sé på hver enkelt anvendelse!

Opdeling af en streng

Den simpleste brug af parse er at få den til at opdele en streng i en mængde delstrenge. F.eks. vil flg.:

```
a: "Hej med dig, hvordan går det?"
parse a none
```

give dig blokken ["Hej" "med" "dig" "hvordan" "går" "det?"], dvs. din sætning vil blive delt op efter komma, mellemrum osv. Hvis du kun vil opdele sætningen hvor der er mellemrum kan du i stedet for "parse a none" bruge

```
parse a " "
```

som giver dig blokken ["Hej" "med" "dig," "hvordan" "går" "det?"]. Du kan også dele blokken op både efter e'er og h'er:

```
parse a "eh"
```

Dette vil give blokken ["H" "j" "m" "d" "dig," "" "vordan" "går" "d" "t?"]. Jo, der er skam masser af muligheder for at få meningsløse resultater her!

Du har måske bemærket at parse ikke tager hensyn til mellemrum. Det kan du ændre på ved at bruge parse/all i stedet:

```
parse/all a "eh"
```

Dette vil således give dig blokken ["H" "j m" "d dig, " "vordan går d" "t?"].

Noget om tegnsæt

Det var så den enkle brug af parse. Før vi går videre, skal du lære lidt om tegnsæt i REBOL. Kort fortalt er et tegnsæt en mængde af tegn, og tegnsæt er specielt nyttige i forbindelse med parse. For at oprette et tegnsæt der indeholder tegnene a, b og c kan du gøre sådan:

```
tegnsæt: charset "abc"
```

Hvis du vil inkludere alle tegn fra a til z, kan du i stedet gøre sådan:

```
tegnsæt: charset [#"a" - #"z"]
```

Du kan også lave et tegnsæt der indeholder alle tegn undtagen a, b og c. Det kan gøres sådan:

```
tegnsæt: complement charset "abc"
```

hvor "complement" betyder "alt andet end".

Reglerne til parse

Når man skal bruge parse til de avancerede opgaver skal man give den en regel. En regel angiver en måde hvorpå parse skal gå gennem din tekststreng og regler angives i blokke. Indholdet af en parse-regel er ikke almindelige REBOL-kommandoer så du kan ikke uden videre bruge f.eks. "print" som du plejer. Inden i sådan en regel-blok kan du bl.a. bruge flg. funktioner:

– *»to "abc"«*: Går teksten igennem indtil teksten "abc" dukker op. Stopper lige før "abc".

– *»thru "abc"«*: Samme som ovenfor, men stopper lige **efter** "abc".

– *»copy a«*: Kopierer den følgende tekst til variablen a. Læg mærke til at "copy" inden i en regel-blok ikke er den samme funktion som i et almindeligt REBOL-program.

– »|«: Adskiller et antal alternative regler.

– *»[...]«*: Angiver en "under-regel".

– *»hej:«*: Sætter variablen hej til den tekst som parse har modtaget, med position netop der hvor parse er kommet til.

– *»:hej«*: Sætter positionen i parseteksten til den position som hej har.

– *»any "abc"«*: Springer over 0 eller flere "abc"'er.

– *»some "abc"«*: Springer over 1 eller flere "abc"'er.

– *»5 "abc"«*: Springer over 5 "abc"'er.

– *»1 5 "abc"«*: Springer over 1 til 5 "abc"'er.

– *»skip«*: Springer over 1 tegn, uanset hvad dette tegn er.

– *»(...REBOL-kode...)«*: Udfører REBOL-koden inden i parentesen.

Det er garanteret ikke alt i ovenstående du på nuværende tidspunkt kan se nogen mening i, men øvelse gør som sagt mester. Når du har set nogle eksempler på parse skulle ovenstående gerne give fin mening for dig.

Passer strukturen?

Når du giver en regel til parse, returnerer parse-funktionen en værdi, nemlig "true" eller "false". Værdien "true" bliver returneret hvis parse vha. parsereglen kan gå hele vejen gennem den tekst der bliver givet, fra start til slut. Hvis dette ikke er muligt, returneres "false". Det kan man så bruge til at undersøge om en tekst overholder nogle specifikke regler.

Vi tager naturligvis et simpelt eksempel: Vi har en tekst og vi ønsker at se om alle punktummer og kommaer i denne tekst efterfølges af et mellemrum. Det kan man såmænd bare gøre sådan:

```
ikke-pkt-komma: complement charset
  ".,"
regel: [any [ikke-pkt-komma | ". " |
  ", "]]
parse tekst regel
```

(hvor "tekst" selvfølgelig skal indeholde den tekst der skal undersøges. Bemærk mellemrummene i ". " og ", ".) Hvis man er lidt mere avanceret kan man på samme måde lave et lille program der tester om en tekst er en lovlig HTML-fil, man kan tjekke Amiga-Guide-filer osv. En anden brugbar

anvendelse er at du kan tjekke om en bruger har angivet et korrekt telefonnummer, et korrekt cpr-nummer, ...

Hiv informationer ud af en tekst!

Endnu et anvendelsesområde for parse er at hive informationer ud af en tekst. Det er klart at "copy"-funktionen fra listen ovenfor er nyttig i denne henseende. Lad os tage et eksempel hvor vi vil udskrive alle billed-links fra en HTML-side (som ligger i variablen "side"):

```
parse side [any [{<IMG SRC="} copy
   billede to {"} (print billede) |
   skip]]
```

I ovenstående bruger vi også almindelige REBOL-kommandoer i parse-reglen, nemlig "print billede" inden for parenteserne. I stedet for at udskrive billed-linkene kunne du lægge dem i en liste. Vi bruger desuden { og } til at afgrænse en streng. Det er et alternativ til ", og er specielt nyttigt hvis man har en streng der indeholder ".

Ændr i teksten!

Slutteligt skal vi se hvordan man vha. parse kan gå ind og rette på bestemte steder i en tekst. Dette involverer at vi fjerner og indsætter tegn i den tekst som parse gennemgår, og som du kan se af ovenstående liste over funktioner inden i en parse-regel, er vi nødt til at gøre dette med normale REBOL-kommandoer inden for (og). Hvis vi vil erstatte alle forekomster af "jeg" med "Frederik", gør vi sådan:

```
parse tekst [any [
  to "jeg" pos:
  (remove/part pos 3
   pos: insert pos "Frederik")
  :pos
  ]
]
```

Her får vi også brugt "pos:" og ":pos". "pos:" gør at "pos" efterfølgende vil indeholde "tekst"-strengen, med aktuel position netop der hvor parse-reglen er nået til. Dvs. hvis du indsatte en "(print pos)" umiddelbart efter "pos:", ville du få udskrevet teksten der ligger efter det sted parse-reglen er kommet til.

Inden i parenteserne fjerner vi 3 bogstaver (nemlig "jeg"), hvorefter vi indsætter "Frederik" og sætter "pos" til at pege på teksten lige efter "Frederik". (Husk at "insert" returnerer strengen netop efter indsættelsen.)

Hvad vi gør efter parentesen, altså med ":pos", er at vi sætter positionen af parses tekst til netop efter "Frederik". Da "Frederik" ikke indeholder "jeg", har det egentligt ikke noget at sige for vores lille eksempel, men hvis du indsatte en tekst der indeholder "jeg" (f.eks. "hujega"...), ville vi få problemer. Prøv selv at regne ud hvad der ville ske – eller prøv det af!!

Ikke farvel til parse!

Dette er bestemt ikke det sidste du har set til parse – medmindre du altså på nuværende tidspunkt helt har opgivet REBOL... Efterhånden som tiden går vil denne artikelserie læne sig mere og mere op ad praktiske eksempler og parse har nemlig rigtigt mange praktiske anvendelsesmuligheder.

I mellemtiden kan jeg oplyse at du, når du læser dette, forhåbentligt kan slå din Internet-browser op på ***http://www.rebol.org*** (bemærk: ".org" i stedet for ".com"). Dette er et "uofficielt" arkiv over REBOL-programmer, hvilket vil sige at programmerne ikke behøver at blive godkendt af REBOL Tech. inden de bliver lagt op på siden. Forhåbentligt er der en masse folk der lægger deres REBOL-programmer på denne side, så du kan sikkert få en stor portion inspiration herfra! □





Can you IMAGINE that
Del 21: Over bjerge...

■ *Af Leif Mortensen*

Noget om hvad og hvordan man bruger Backdrop-billeder og gør store øjne, eller øjne store og noget om hvordan man styrer projekter med flere scener.

Projekt-styring...

Når man nu som her, skal lave en række scener efter hinanden hvor man skal ind og ændre kameravinkel m.m., så bør man dele projektet op i disse scener. Det vil sige at man laver den ene scene i et Directory og så opretter et nyt Directory til den næste scene. På den måde kan man altid gå tilbage hvis nu der sker et eller andet uforudset og man bliver nødt til at lave den scene om igen.

Der er bare en lille hage ved Imagine her. Programmet gemmer alle objekter osv. med fuld Path-angivelse, så hvis man bare laver et nyt Directory at køre videre i, henter programmet stadigt objekter m.m. i det gamle.

Jeg gør det på den måde at jeg kopierer hele Directory'et til en anden disk når jeg ikke skal bruge mere og på denne disk giver jeg det så et andet navn med en endelse hvor jeg kan se hvor det hører hjemme. F.eks. hvis man starter med et Directory der kaldes larve.imp bliver det omdøbt til larve-1.imp og jeg arbejder så videre i larve.imp. Næste gang en scene er færdig flyttes larve.imp igen og får nu navnet larve-2.imp. Hvis man så skal bruge et af de gemte, omdøbes det man arbejder i (larve.imp) til f.eks. larve-3.imp og man henter det der skal bruges og fjerner tallet og kan så arbejde videre med det.

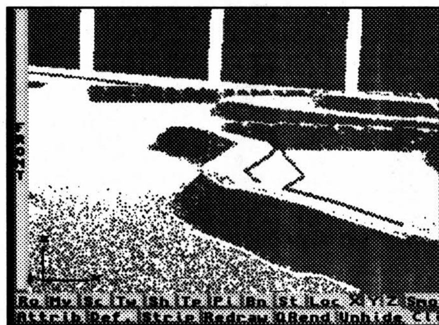
Det er måske en kluntet måde at gøre det på, men det virker og man kan altid gå tilbage, hvilket man ikke kan hvis man kun arbejder med ét Directory til det hele.

Alt afhængigt af diskpladsen man har til rådighed, kan man jo rydde op i det Directory der skal gemmes så det kun er lige de objekter osv. man skal bruge til lige denne scene der bliver tilbage.

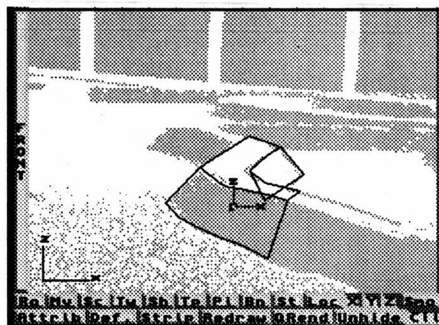
Scene 1a...

Og nu tilbage til vores historie. Vi skulle jo igang med scene 2 der oprindeligt var den hvor øjnene stod ud af hovedet, men der er blevet indskudt en ny scene 1a, for der kom en forhøjning i billedet og den skal vi ha' larven til at krybe over.

Det vil sige at vi skal ha' lavet nogle nye States, men for at se hvordan de skal være er vi næsten nødt til at have noget at gå ud fra. Her kunne vi passende bruge et Backdrop-billede mente jeg, så jeg renderede det første billede og hentede det ind som Backdrop. Intet skete. Så måtte jeg til at læse lidt igen og det viser sig at et sådant billede bliver skaleret ned i farvedybde til kun 2 farver og de mørkeste bliver smidt væk. Billedet fik så en omgang i 'DeLuxe' og så kunne det lade sig gøre.

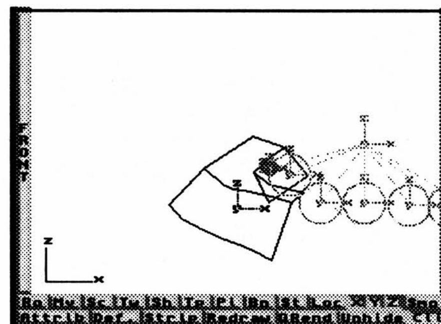


Men..., men... hver gang man ændrede lidt på billedet forsvandt det og så skulle man hente det ind igen. Det



blev lidt træls i længden, så jeg lavede et objekt der kunne give mig bare et lille holdepunkt. Det er faktisk kun et 2-dimensionelt objekt, men det skal jo også kun bruges til at give en ledetråd at arbejde efter.

Med dette som hjælp kan man så begynde at lave de nye States. Hent larven ind i Detail Editor'en og anbring den ved siden af testobjektet.

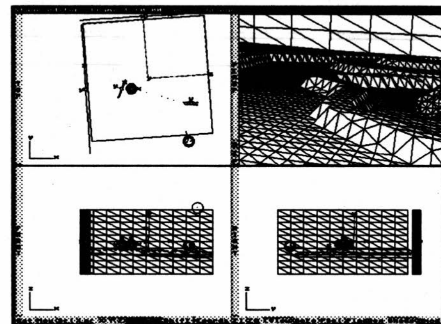


På det store billede kan alle de nye States ses.

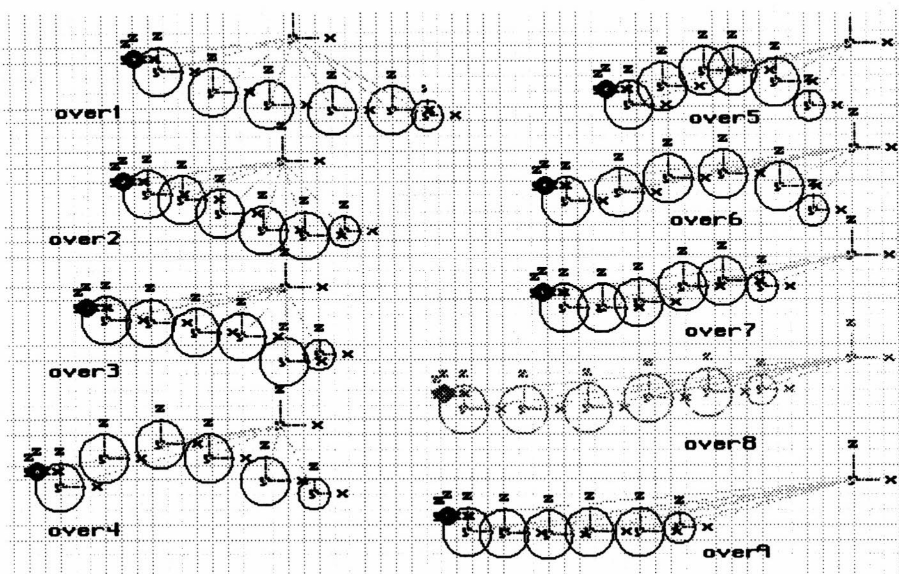
De laves efter tur, dvs. larven der blev hentet ind sættes til State'en 'samlet', så flyttes enkelt-objekterne så de ligger som på State 1. Hele gruppen pickes og i ***States*** vælges ***Create*** og som navn angives ***"over1"*** – hit return og der klikkes på ***OK*** i den næste Requester.

På den måde laves alle states, så man tilsidst ender med at have ni nye states med navnene "over1" til "over9".

Når det er overstået og det hele er gemt, kan man gå til Stage Editor'en og opstille scenen. Det drejer sig jo kun om at flytte lidt på kameraet og placere larven så den er inde i billedet.



Når opstillingen af første billede er



krumryg
strakt
samlet
klarigen
over1
2 3 4 5 6 7 8 9
x
x-130
Actor
Posn.
Align
Size
Assoc
F/X 1
F/X 2
F/X 3
F/X 4

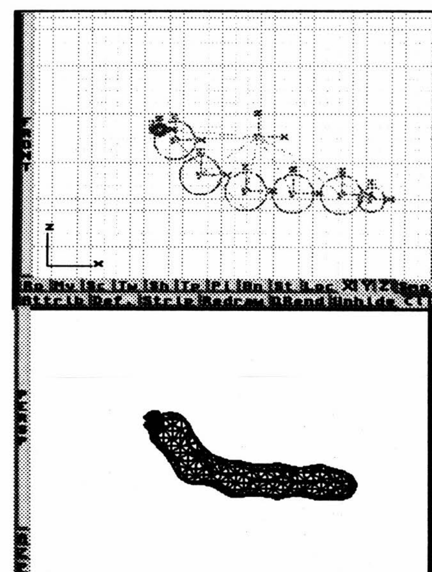
overstået går vi til Action Editor'en og indretter den som ovenfor.

Når alt er gemt skulle der være klar til rendering... værs'go' og gå igang...

Scene 2...

Efter oprydning og gemning er vi klar til en ny scene.

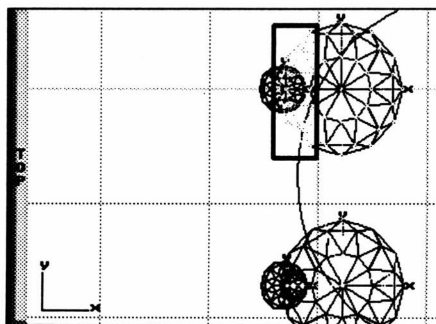
Først går vi ind i Detail Editor'en og henter vores larve igen. Vi stiller den ind til State "klarigen" og hæver dens hoved og første del af kroppen lidt.



Når enkeltobjekterne er anbragt i den nye position, gemmes de med ***States*** og ***Update***.

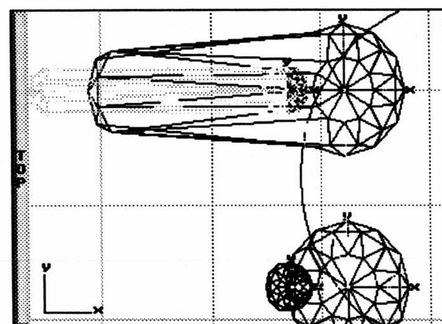
Så skal vi til øjnene, så gem opdateringen af larven vi lige har lavet, for til den nye kommer vi til at lave et nyt objekt. Altså gem, men slet den ikke.

Vi har jo stadig staten "klarigen" fremme så zoom helt ind på øjnene.

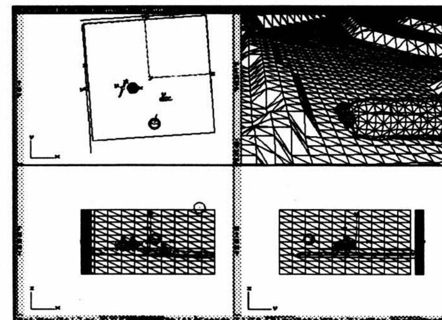


Helt tæt inde multi-picker vi den forreste halvdel af øjet og trækker den ud i en passende længde. Det samme gøres med den lille kugle, det er det blå i øjet og den trækkes lidt længere ud end det andet.

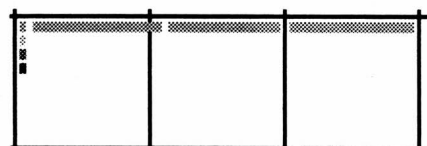
Dette gøres selvfølgelig på begge øjne. Staten Create'es som "eyeout" og hele objektet, husk at picke det så det bliver blåt over det hele, gemmes under et nyt navn.



I Stage Editor'en laves den nye opstilling.



Du kan se, at jeg har anbragt larven lidt før en forhøjning, det er derfor den skulle strækkes lidt i "klarigen" staten, så den kan kigge over og så få øje på æblet. Brug ***Save Changes*** og gå til Action Editor.



1. billede er State "samlet", billede 2 til 11 og State "klarigen", billede 12 til 20 er det nye Object af larven med Staten "eyeout" og billede 21 til 30 er igen første larveobjekt og state "klarigen".

Alt efter temperament kan disse States gøres kortere og evnt. gentages to gange.

Save Changes og render.

Slut for denne gang, men vi vender tilbage i næste måned... □

spil

T-Zer0

— senhalvfemser firser-retro

■ *Af Morten Skov*

Capital Punishment, Myst, Quake og Napalm... alt hvad ClickBOOM rør ved, bliver til ædelmetal. Har de lagt endnu et guldæg med deres nyeste udspil?

Flashback

Årti: Firserne

Kendetegn: C64, La Coste, Marc O' Polo og usædvanligt grimme unge med ulækkert hår.

Henne på grillbaren står de nyeste, fede spillemaskiner med de allerbedste og sejeste shoot em' ups. Der er konstant kø derhenne, så du er hensat til at stå i et hjørne og se på de store drenge, mens du ønsker at du kunne få det bedste shoot em' up til din standard A500 derhjemme. Du sukker dybt, for det sker nok aldrig.

Tilbage til Fremtiden

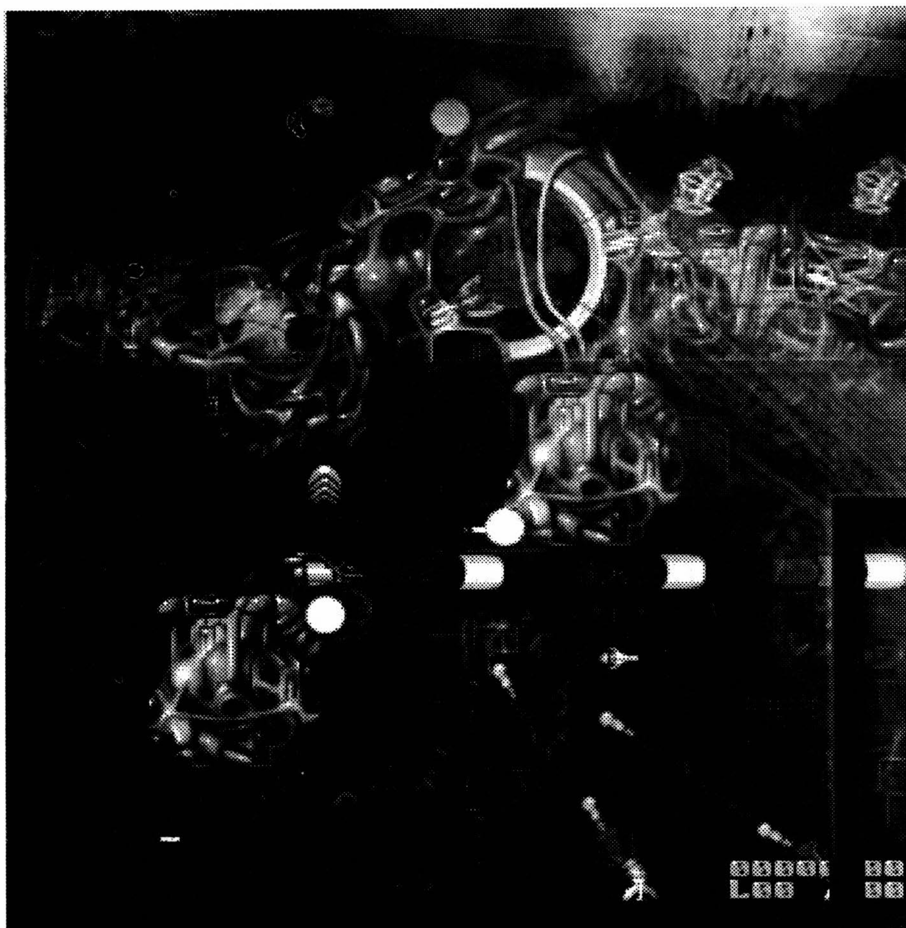
Årti: Halvfemserne

Kendetegn: Pc, Levi's, fodboldtrøjer og små årgange af grimme unge med ulækkert hår.

Henne på grillbaren står de samme gamle, slidte spillemaskiner som der gjorde i firserne. De bliver aldrig brugt af nogen, så der er ingen store drenge, men det er du jo selv blevet, så... Nu behøver du ikke ønske, at du kunne have det bedste shoot em' up derhjemme. For nu har du en sej A1200 i tower og nu har du T-Zer0. Du sukker dybt, for ingen af dine PC venner synes, det er sejt.

Undskyld, Peter!

Efter dette afsindigt dårlige forsøg på at lave en indledning – og så tilmed en, der kommer til at se grim ud på tryk med mindre Peter kan være kreativ – er vi nu ved at være klar til selve anmeldelsen. Som et helt nyt koncept vil jeg starte med at give karaktererne; først



derefter vil jeg give argumentationen. Nu kunne jeg give en længere forklaring på, hvorfor det er smart, men sandheden er at jeg ikke kunne finde på noget bedre, så I må leve det.

Grafik: 13!

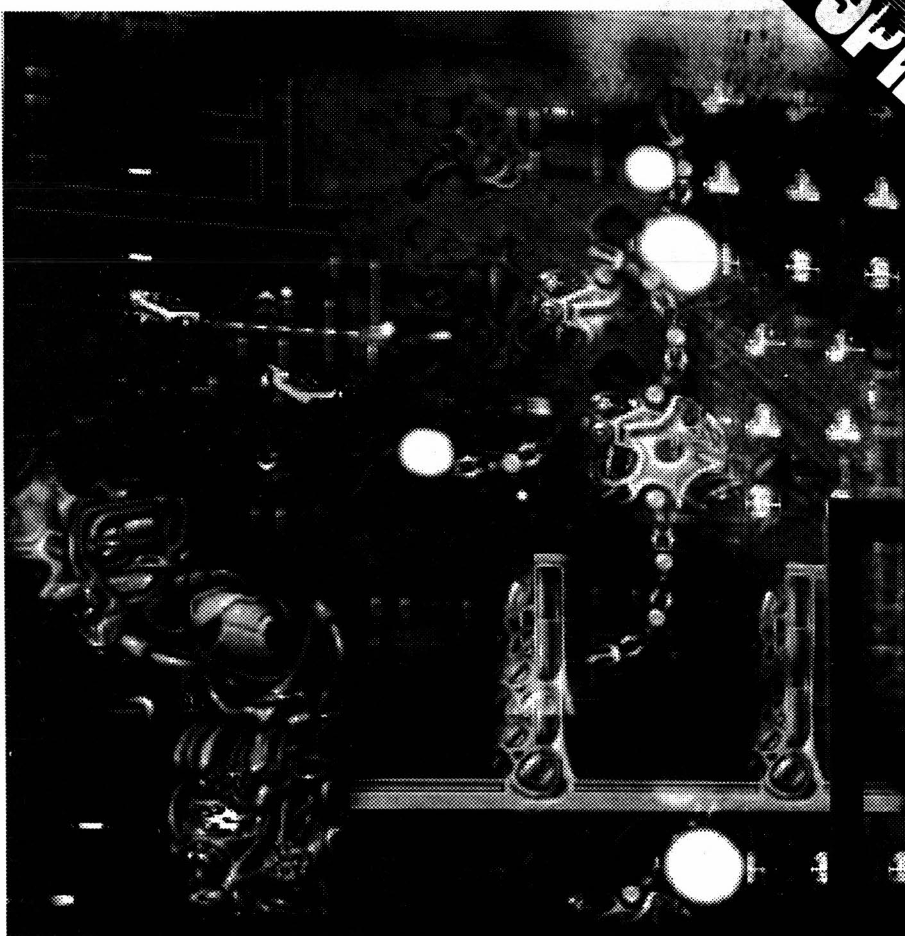
Ja, 13! Det er ganske højt, det er faktisk det højeste der endnu er givet – og kan gives – så det er i orden at stille spørgsmålet: hvorfor?

Hvorfor? Faktisk var jeg meget i tvivl om T-Zer0 skulle have 13 eller "blot" 11, for når man umiddelbart kigger på billederne så falder man ikke ned af stolen. T-Zer0 er et standard skydespil og netop i denne genre findes der ingen nyskabelser, derfor er alle de gode spil resultatet af et stykke fremragende håndværk. Hele vejen igennem er det aldeles forrygende. Indledning består af de smukkeste stilbilleder, der er set i et Amiga-spil og senere er der tilmed 3D-animationer der fryder øjet. Hovedmenuen er stilfuld og farverig med animationer der tilfører den liv. I T-Zer0 er der også flere forskellige valgmuligheder, når det kommer til rumskibe. Alle tre er vist gennem en 3D-renderet animation – fornemt, fornemt!

Men så kommer vi til selve spillet! Og hvad der måske ikke så direkte imponerende ud, viser sig i levende live (???) at være fremragende. Alt flyder perlende smukt som en isterning i et whisky-glas. Med 256 farver i overscan-opløsning – altså mere spilareal

op og ned end der kan ses på skærmen – scroller din AGA-Amiga mere flyende end Wolfenstein på Pentium 3! Og så kommer fjenderne væltene i store horder! Utallige objekter slynges rundt på skærmen – op, ned, frem og tilbage – man griber sig selv i at tælle 10, 20, 30, mens man holder fireknappen i bund og prøver at undvige. Imens alt dette sker skal man samtidigt prøve at undgå at styre ind i omgivelserne, der er en del af forhindringerne. Åh ja, desuden er der baggrundsanimationer... jeg synes lige det skulle med.

Og nu vi er ved de små ting; i hovedmenuen kan du vælge to slags stilarter: high-tech eller classic. Disse ændrer både lidt grafik og lyd. De grafiske ændringer er dog forholdsvis små, men hvis du vælger "classic", kan du se frem til powerups i "old skool" stilen. Og ja, sådan skal skool staves...



Lyd: 11!

Bragende, herlige lydeffekter findes i overdrevne mængder i T-Zer0. Hvad kan man sige om det? Der er gode eksplosionslyde, gode våbenlyde og Sofia T. fra ClickBOOM – en person som denne anmelder gerne ville dele sin madpakke med – lægger stemme til.

Hun fortæller lidt om skibet samt om de powerups, du måtte være så heldig at flyve ind i. Det virkeligt fede er dog cd-lyden, der når man spiller "high-tech" hamrer derudaf i noget af det fedeste musik, jeg har hørt længe! Musikken er så god, så den ligger i min cd-afspiller. Som nævnt i afsnittene om grafikken var der to stilarter. Når det drejer sig om lyden, så får du her enten den fede "high-tech"-stil eller gammeldaws arcade. Hvis man skulle give en grund til ikke at give 13 her, må det være at Sofia nogen gange er lidt ulden og at der ikke er understøttelse af AHI.

Gameplay: 11!

Jeg ved godt, at det her bare er et skydespil, men for pokker hvor er det godt! Og svært! Du gennemfører ikke T-Zer0 på en eftermiddag. Til gengæld vil du næppe nøjes med at spille det en eftermiddag – inviter en ven over, start et tospiller-spil og kæmp jer gennem de monsterstore baner, for dem er der nemlig nok af. 10 store baner plus nogle hemmelige venter på dig i T-Zer0. Det tager en del tid at vænne sig til kontrollen, og selv når det er gjort, laver du ind i mellem nogle dumme fejl..., men måske er det bare mig, der er en spade... Og du skriver ingen kække kommentarer her, Jan!

Generelt: 11!

Når man opsummerer T-Zer0 må man hurtigt overgive sig. ClickBOOM logoet betyder også kvalitet denne gang. Og til dig der sidder derude og siger: "øv... det er jo bare et dumt skydespil og det er ikke nyskabende og blah blah..." Ti stille! For ja, det er et skydespil, men det er ganske enkelt for fedt til at lade ligge. Hvis du går glip af det her, bør du sparke dig selv! Jeg kan kun undre mig og bøje mig i støvet over at ClickBOOM har gjort det igen. Efterhånden har de gjort det så mange gange, så Capital Punishment ligner deres svageste spil til dato... og hey, hvis du ikke har det, så ligger det på T-Zer0-cd'en og du behøver blot sende ClickBOOM sølle 40 kr. for at modtage kodebryderen.

Nå, men hvis jeg absolut skal kritisere det her spil, så må jeg indrømme at save game-systemet virker lidt underligt og at det er lidt for få våben, men herregud! Jeg overvejer at anskaffe mig endnu en udgave, så kan jeg have en i Amiga'en og en i cd-afspilleren.

Åh ja, og så er spillet en fantastisk hyldest til AGA! Dette kunne næppe laves så godt på de almindelige Amiga-grafikkort... □

T-Zer0

Udgivet/Udviklet af:
PxL Computers/ClickBOOM
Udlånt af:
ClickBOOM
Krav:
• AGA
• '030
• 8 MB
• HD
• 2×speed cd-rom
Anbefales:
• 50 MHz
• '030
• 4×speed cd-rom
Pris i DK:
??? kr.

Grafik	13
Lyd	11
Gameplay	11
Generelt	11

Spil-nyheder

■ *Af Morten Skov*

– ***ClickBOOM*** har i forbindelse med lanceringen af deres skydespil, *T-Zer0*, også offentliggjort hvad vi skal forvente os fra deres side resten af året. Det tyder på at *Z* nu endelig skulle nærme sig færdiggørelse, så en udgivelse her i efteråret virker realistisk. Med hensyn til deres nye stortitel *Nightlong* ligger en udgivelse noget længere ude i fremtiden, men ClickBOOM håber selv på at det sker inden jul. Og som en glædelig overraskelse til alle os *Napalm*-fans, er en ny missionsdisk undervejs. Helt præcist, hvad den indeholder ved ingen, men det kan kun være godt!





Nightlong skal nok blive spændende at få fingrene i!

– ***Delsyd Software*** er i gang med at udvikle to spil mere. Et manager-spil kaldet *Pimpin' Ain't Easy* og et spil i stil med Syndicate. De lover at begge spil vil have masser af meningsløs vold, syg humor og en fuldstændig disrespekt for moral. Det minder mere og mere om vores lay-out-møder... hmm...

– ***Pagan Games*** der er i færd med at lave spillet *Dafel: Bloodline* har underskrevet en aftale med engelske Epic Marketing om distribuering af deres spil. De har udsendt en pressemeddelelse, hvori de skriver at aftalen løber i tre år og inkluderer alle produkter fra Pagan Games. Lederen af de to firmaer udtrykker i pressemeddelelsen stor glæde over samarbejdet som de forudser vil være til stor glæde for begge parter. Pagan Games er i dag den største udviklergruppe til Amiga med over 20 medlemmer og 3 projekter i gang. Vi afventer stadigt deres første spil, men det skulle blive Dafel: Bloodline. Hvis de kan holde hvad de lover, så virker det fantastisk spændende, men det kan vi alle sammen se for os selv, når en demo udkommer i de næste par uger. Selve udgivelsen bliver omkring Kölnmessen.

– ***The World Foundry*** arbejder stadigt på deres to spil, *Explorer 2260* og *Maim & Mangle*. I juli fik de ikke det helt store fra hånden, men de håbede det ville hjælpe i august. Det gjorde det ikke, og kun få enkle detaljer blev lavet. Til gengæld regner de med at der vil ske mere i denne måned. Vi må håbe... jeg er næppe den eneste, der ser frem til disse fantastiske spil!

– ***Hyperion Software*** har altid travlt! Denne måned har de sikret rettighederne til konvertering af noget rigtigt smart udviklersoftware, som jeres kære skribent ikke har den fjerneste idé hvordan virker... Men Hyperion virker ret glade for det, så det er sikkert glimrende. Nu venter vi bare på at se noget reelt software fra firmaet, de har i hvert fald forsøgt at skabe sig et navn... □

Lidt om spil og World of Amiga



■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

På World of Amiga-showet der blev afholdt i England i juli måned blev der præsenteret mange nyheder. Men da de vigtigste af disse nyheder har været af en sådan karrakter at de har krævet en del plads har vi sprunget let og elefant henover spilnyhederne på World of Amiga.

Så deeet...

... må vi jo hellere rette lidt op på og det bliver også kun lidt da vores plads denne gang er lidt knap og vi skal jo også have lidt billeder med, ikke sandt.

Epic Marketing

– er jo kendt for at have lidt af hvert. F.eks. har de her indenfor de sidste par måneder sat flere spiltitler til salg som de naturligvis havde med til World of Amiga.

Var man en af de heldige der tilfældigt var i nærheden da deres show blev afholdt kunne man på Epic's stand se og afprøve henholdsvis en beta-udgave af ***Tales From Heaven*** og en demoudgave af ***Land Of Genesis*** fra *Darkage Software*.

Tales From Heaven har vi før berørt i Amiga Advis mens Land Of Genesis er mere ukendt, men kort beskrevet er det et platformspil med shoot'em up-elementer.

Derudover kunne Epic sælge fire nye spil der er kommet indenfor den sidste måneds tid op til World of Amiga.

Disse spiltitler var ***T-ZerO*** som vi har en anmeldelse af i dette nummer, ***Moonbases*** som vi får en spilanmeldelse af næste gang og så havde de også ***Turbo Racer 3D*** og ***Star Fighter*** som vi forhåbentligt kan anmelde i et af de næste numre.

De andre

Pagan Software havde en demoudgave af deres ***Dafel: Bloodline*** og smarte som de er benyttede de sig af lejligheden til at få folks reaktion på spillet.

Dette resulterede i at man i løbet af showet fik spillet testet af ca. 100 forskellige personer, så der skulle være en god mulighed for at spillet bliver lidt mere brugervenligt end det ellers ville have været blevet.

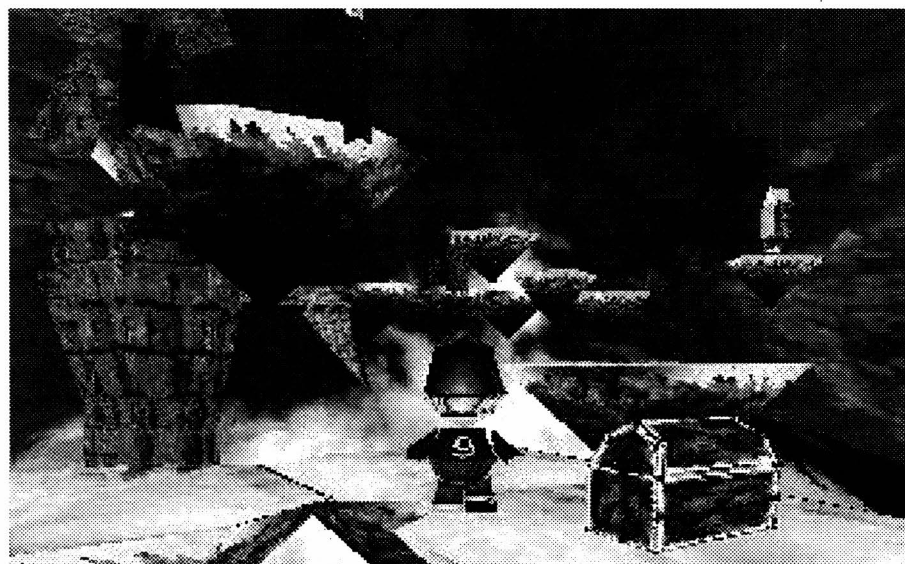
Digital Images have en demo med af ***Wipeout 2097***, men desværre havde de visse problemer med få skidtet til at køre, men det lykkedes da til sidst på showet.

Derudover kunne de oplyse at de ville lave et spil til AmigaNG der hed ***Sabrina Offline*** og at det ville være et 3D platformspil, men lad os nu se.

Ok, man kan da leve med grafikken, men selve programmeringen bliver lidt vel svær at lave når man ikke rigtigt kender til hvordan hardware og software skal køre på AmigaNG.

Det var så det jeg lige havde at sige om spillene på World of Amiga, men nu er tiden jo ved at nærme sig for Kölnmessen. Så må vi se om også denne kan bridrage med lidt flere spil. □





*Øverst **Star Figther**, nederst **Tales From Heaven**.*

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Ethernet/Internet-spørgsmålet fra sidst

Vi har siden sidst fået et lidt mere uddybende svar til Søren Vestergaard Bjerg. For dem der ikke kan huske spørgsmålene lød de:

1) Er det muligt at oprette forbindelse til internettet fra min Amiga koblet på et Ethernet-netværk, hvis der ikke allerede er oprettet forbindelse fra pc'en?

2) Er det muligt at være på internettet med både Amiga'en og pc'en på samme tid, hvis de er koblet på et Ethernet-netværk?

3) Er det muligt at oprette forbindelse til internettet med en anden udbyder, end den som pc'en bruger (f.eks. Image Skandinavia i stedet for Telia Internet) fra Amiga'en, hvis de er koblet på et Ethernet netværk?

4) Hvis svarene til ovenstående spørgsmål er 'ja', kræver det så ekstra software (jeg har NetConnect 2 i forvejen)?

! Hej, Amiga Advis

Jeg har lige fået noget info tilbage fra den i tidligere omtalte Amiga-pc netværkskyndige. Så her er en lidt tilrettet tekst:

1) En jeg kender bruger pc-programmet Wingate. Han har 2 pc'ere og 2 Amiga'er på nettet samtidigt med den pc'er der har modemmet connected. Iflg. ham kan Wingate sættes op til selv at connecte når der kommer en request fra en af de andre maskiner på netværket.

2) Ja, det er det. Det kommer dog til at gå langsommere (der er to om at dele modem'ets transmissionshastighed).

Wingate kører som Socks-server på pc'en. Så hvis din TCP/IP-stack på Amiga'en understøtter Socks, så skulle det være ret problemfrit (iflg. Shaky). Jeg ved at Miami understøtter Socks, men om NetConnect2 gør, ved jeg ikke.

3) Med Wingate er det muligt – dog kun én udbyder ad gangen. Du kan ikke benytte f.eks. Image fra din Amiga samtidigt med at pc'en benytter Telia – det vil kræve flere telefonlinier.

I wingate kan man specificere forskellige connections til forskellige IP-adresser på Ethernet-værket.

4) Hvis NetConnect2 understøtter Socks (hvad jeg er ret sikker på at det gør), så mangler du bare (måske) Wingate til pc'en.

PS: Tak til ShAKy for teknisk assistance.

Med venlig hilsen
Thomas Graff Thøger
Formand, FUP – Foreningen til Udryddelse af Pc'ere

Klub-nyt

! De sidste par gange har vi slået på tromme for et datamatikertræf forestået af bl.a. A97.

Desværre er det sådan at A97 har valgt at opløse sig selv på grund af for få aktive medlemmer og ja, sådan er det når man ikke bakker op omkring tingene.

En klub uden aktive medlemmer er sådan set en klub der ikke er brug for, så måske var der ikke brug for den. Ellers, sidder der nogle folk rundt omkring og lige skulle se tingene an bør man selv gøre sin entre.

Jeg ved bare at der er flere end 3–4 Amiga-folk på Fyn så grundlaget er der. Spørgsmålet er så bare om behovet er der og det er det tilsyneladende ikke.

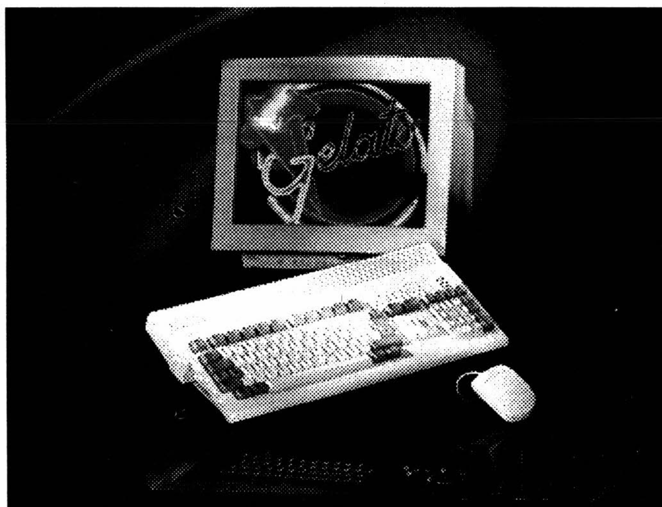
Ifølge Frederik Yssing der er med bag både A97 og datamatikertræffet ville man afholde træffet alligevel, men på grund af forskellige tekniske problemer med f.eks. stedet er man blevet nødt til at udskyde træffet og afholde det på et senere tidspunkt.

Frederik Yssing kan kontaktes på e-post-adressen:
dm99128@edb.tietgen.dk □

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

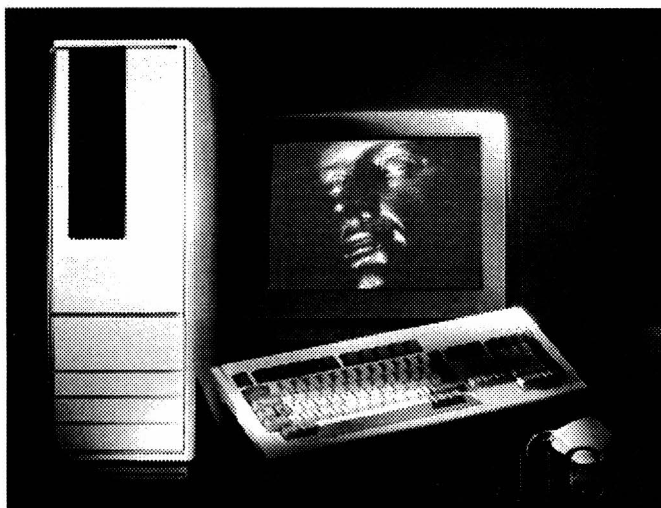
Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



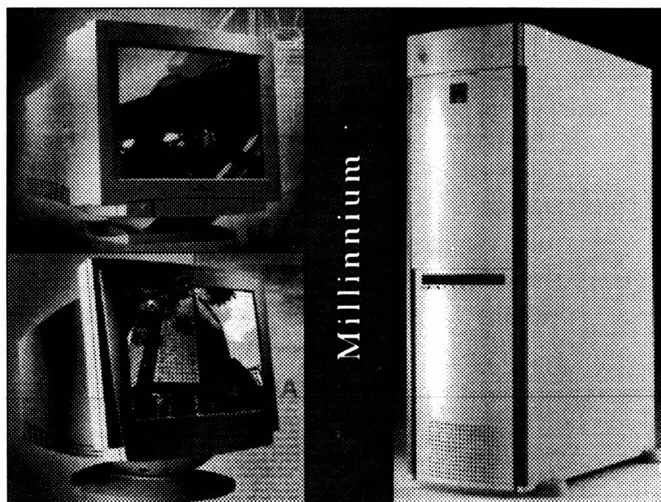
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

CDTV joystick-adaptor. Giver din CDTV mulighed for tilslutning af "normale" Amiga-joystick og mus. Incl. CD-free. Som ny (Ny pris: 499,-). Pris: 200,- eks. porto.
Kickstart ROM 3.0 (39.601), ROM 0 & 1. Pris: 150,- eks. porto.

Michael, 28 24 61 43
michael.andreasen@sol.dk

Commodore 1960-monitor, 300,-.
Goliathpower strømforsyning, 250 watt, 300,-.

Best mellem kl. 0900–1130
Michael, 38 11 46 04

A1200 i RBM-Tower m. ZorroII
OS3.1
68040/25Mhz
PPC 240Mhz
SCSI-II-interface
1 GB IDE-HD
1 GB SCSI-HD
8×speed IDE cd-rom
Cybervision 64/3D 4 MB
Toccata lydkort
Pris: 6.000,-

4 GB SCSI Micropolish AV HD
Pris: 1000,-

1 GB SCSI-HD
Pris: 500,-

Alle priser er ex. forsendelse

Anders, 56 99 00 53
anders.drejer@image.dk

Org. programmer med manuals:
ProfPage v3.0 + ProfDraw v3.0 – samlet 400 kr.
TurboPrintProf v5.01 – 250 kr.
StormWizard C++ med GoldED v2.0 plus CD GeekGadgets samt ASM-One maskinkode – samlet 600 kr.
Ami-FileSafe v2.4 + QuaterbackTools + DiskSalv v3 + AmigaFirstAid – samlet 200 kr.
PersonalPaint v7.0 (CD) + Brilliance v1.0 + Take-2 v1.83 – samlet 250 kr.

Jørgen, 98 18 46 51

NÆSTE NUMMER

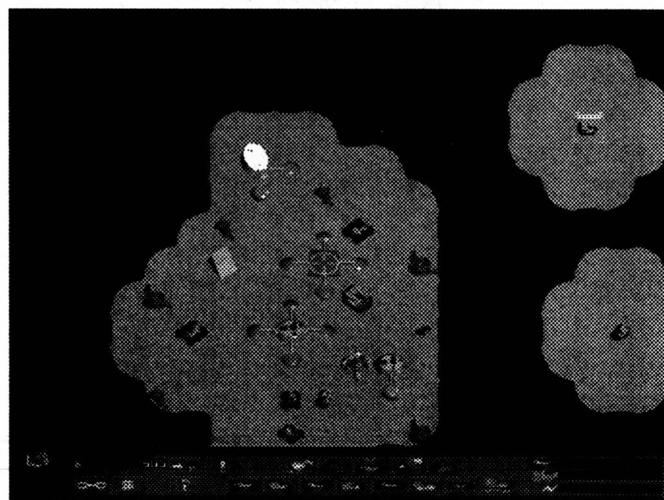
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 10
- **Can you IMAGINE that?** – Del 22
- **SuperView** – nu skal det være!
- **Moonbases** – nyt strategispil
- **Evt. *dit* indslag...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



Moonbases...

PÅ GENSYN D. 21. OKTOBER!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	81,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00	(=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00	(=kr. 26,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 33 i oktober, nr. 34 i december, nr. 35 i februar (2000) osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 23–33 .... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8....... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 33 i oktober, frist den 1/10-1999
Aminet 34 i december, frist den 1/12-1999
Aminet 35 i februar (2000), frist den 1/2-2000

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

Juni 1999





Vær på udkig efter den rigtige forhandler !

Hardware	Før	Nu !
OS 3.5 + Rom til kickstart 3.1 (Kan forudbestilles)		995,-
Olympus Digital kamera Camedia C-830L	~~3.995,-~~	3.895,-
IDE FIX 97 incl IDE controller		495,-
Buddha IDE controller (ny version)	~~695,-~~	595,-
240W Højtalersæt	~~399,-~~	299,-
Minolta PagePro 8L (Incl. drivers og div. kabler)	~~2.795,-~~	2.495,-
Amiga Mus i sort farve med 2 knapper samt logo	~~199,-~~	179,-
Software		
Scala MM400 (CD-version)	~~995,-~~	895,-
Turbo Print 7 Pro	~~649,-~~	599,-
Spil		
Napalm	~~549,-~~	495,-
Myst	~~479,-~~	299,-
Quake	~~479,-~~	299,-
Phase 5's produkter		
Blizzard PPC 603e+ 240/040 med SCSI	~~5.395,-~~	5.195,-
CyberVison PPC 8MB	~~2.595,-~~	2.095,-



Lerager 60, 3600 Frederikssund. Tel. 47-389639 & 20-994689 Fax: 47-389638

Forbehold for trykfejl og prisændringer. Alle priser er incl. moms